N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

164
NOVEMBRE
2004





WORLD OF WARCRAFT

BISOUS ?

ROME TOTAL WAR • TRIBES VENGEANCE • CS SOURCE • TOP SPIN • MYST IV

joystick 164 NOVEMBRE 2004 • 6,50 €

Numéro 164 • Novembre 2004 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT-GUY 7,60 € • REU 9,35 € • BEL 6,60 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 6,60 € • MAR 82,50 DH • PORT cont 7 €



Guerriers de
kamigawa
MAGIC
The Gathering
Magicthegathering.com
Sortie le 01 octobre 2004

Sommaire

164 NOVEMBRE 2004

LES NEWS JEUX ET BETA-VERSIONS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS



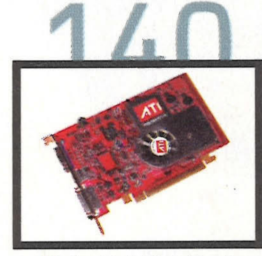
JEU DE LA COUV'
Fumble est parti se frotter à de gros orcs poilus pour vous ramener, au péril de sa vie, un maximum d'informations sur le MMORPG de Blizzard qui devrait tout déchirer, selon nos dernières estimations.



TESTS
Malgré une actualité très sportive, Rome Total War écrase tout sur son passage. Même Armies of Exigo se fait petit devant ce monstre de la stratégie temps réel. De leur côté, Counter-Strike Source et Full Spectrum Warrior font parler la poudre pour pacifier le monde.



RÉSEAU
Neocron 2, SWG : Jump to Lightspeed et City of Heroes. Les mises à jour se succèdent à un rythme effréné. Heureusement qu'on a de grosses connexions à Internet pour tenir la cadence.




MATOS
À peine rentré de l'Intel Developer Forum, C_Wiz enchaîne sur un sulfureux comparatif entre la X700 et la 6600 GT. Et comme il adore ça, il teste également le nForce 4 et le tout nouveau Athlon 64 4000+ d'AMD.

ET AUSSI...

Couverture
© Vivendi Universal Games

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK

est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
Présidente Directrice Générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des Magazines : Xavier Levy
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam

RÉDACTION

101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85
Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron
Chefs de rubriques : Cyril « Cyd » Dupont, Sébastien « Bishop » Finot
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Responsable de la rédaction technique : Olivier Delacourt

Ont participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bezy, Mélanie « Maoh » Gras, Matthieu Guéritte, Erwan « Fumble » Lafleuriel, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Nicolas « Dr. Loser » Roux, Lâm Hua, Christophe « Mia Jong » Pignon, Jérôme « Naz Drowie » Gwizdek
Fabrice « La Fouine » Bloch (maquettiste)

PUBLICITÉ

Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Directeur de Publicité : Vincent Saulnier 01 41 27 44 59
Chef de Publicité : Sidonie Collet 01 41 27 44 89
Chef de publicité : Nicolas Letier-Lacaze 01 41 27 44 91
Fax : 01 41 27 38 00
Responsable Trafic : Maguy Edouard 01 41 27 38 12
assistée de Natacha Marquis

ABONNEMENTS

Abonnements France au : 03 28 38 52 38
Tarifs 1 an : 11 numéros par an France : 57,20 euros
Tarif étranger au 03 28 38 52 38
abonnementsjoystick@cba.fr
Vente au numéro Anciens numéros : 03 28 38 52 38

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK

Centre serveur : Nudge

FABRICATION

Responsable de la fabrication: Jacqueline Galante
Chargé de fabrication: Bénédicte Escolan

DIFFUSION

Responsable de la Diffusion : Florence Lourier
Responsable Abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit Vente au Numéro : Aude Leborgne

Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G - ZI - Boulevard de la Marne - 77120 Coulommiers et la Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comprend un DVD gratuit ou 2 CD-Rom et un booklet gratuits de 32 pages. Ces suppléments ne peuvent être vendus séparément.



Commission paritaire N° 0305 K 3973
ISSN : 1145-4806. Dépôt légal à parution
Prix au numéro : 6,50 euros
Date de parution : fin octobre
Dépôt légal à parution

DVD-Rom CD-Rom

sommaire #164

Il a fallu faire une sélection impitoyable pour remplir le DVD en ne laissant passer que les meilleures démos. Treize titres pour vous donner une première sélection des hits de Noël. Notre grosse exclu est Prince of Persia : l'âme du guerrier. L'équipe canadienne d'Ubi Soft n'a pas ménagé ses efforts pour nous concocter un produit qui va renvoyer Les Sables du Temps au rang de shareware vaguement amusant. L'autre exclusivité, Full Spectrum Warrior, est un titre militaire original testé dans ce même numéro. Ça sera l'occasion de vérifier si vous avez les mêmes goûts qu'Atomic. Si vous en voulez encore, pas de panique : nous avons dans le désordre des jeux d'action dont Doom 3, du sport, de l'aventure, du rallye et pour finir, de la stratégie taille XXL à l'époque romaine avec l'excellent Rome Total War.

Tbf

Prince of Persia : l'âme du guerrier

Genre : Aventure/Action en Perse
Développeur : Ubi Soft Montréal
Éditeur/Distributeur : Ubi Soft
Site Internet : www.princeofpersiagame.com
Config minimum : Windows 98 SE/2000/XP, DirectX 9.0c, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo GeForce 3/Radeon 7500 ou équivalent
Config recommandée : Windows 98 SE/2000/XP, DirectX 9.0c, CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo GeForce 4/Radeon 9500 ou équivalent



En résumé

Bon alors on va remettre les compteurs à zéro. Mettez les deux premiers Prince of Persia et l'infâme version 3D dans un coffre et on va parler des Sables des Temps comme d'un premier titre. Voici donc la suite des aventures du Prince de Perse. Traqué par une incarnation invincible du Destin, le prince devra échapper à une mort certaine en se lançant dans une quête remplie de combats et d'énigmes. Il est bien sûr toujours possible de remonter le temps pour revenir en arrière de quelques secondes et le Prince est toujours aussi agile en plein combat. La démo est en fait le premier niveau du jeu, elle vous place dans un bateau qui se fait attaquer par des morts-vivants.

Touches

Suivez le tutorial indiqué en cours de niveau. Il vous expliquera les différents combos réalisables avec une arme à la main.
Les touches de base sont :

touches fléchées	pour diriger le prince
ESPACE	pour sauter/rouler/éjecter
BG souris	pour donner un coup d'épée
BD souris	pour effectuer une action spéciale
E	pour attraper/attaquer avec la deuxième arme
R	pour revenir en arrière
F	pour passer en vue subjective



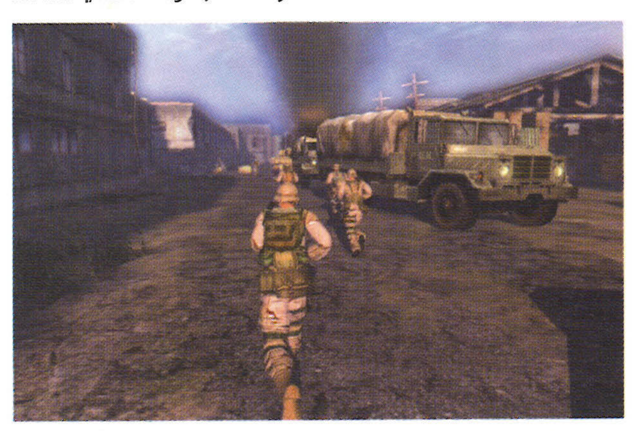


Les démos

Répertoire \DEMOS

Full Spectrum Warrior

Genre : Étripage urbain
Développeur : Pandomic Studios
Editeur/Distributeur : THQ
Site Internet : www.fullspectrumwarrior.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo GeForce3/Radeon 8500, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo GeForce 4/Radeon 8500, DirectX 9.0c



En résumé

Pandomic Studios était surtout connu pour la série des Battlezone. Maintenant, il faudra également citer Full Spectrum Warrior dans leur historique. Vous ne dirigez plus bêtement un soldat sur le champ de bataille mais deux escouades en alternance dans un pays imaginaire du Moyen-Orient, dirigé par un vilain dictateur tout aussi imaginaire. Vous pouvez ainsi établir des tactiques pour avancer dans des milieux urbains en toute sécurité. La démo vous permet d'effectuer les missions d'entraînement ainsi que le début de la campagne.

Note : Si vous tentez d'installer la démo de notre CD/DVD, cela affichera un message d'erreur. Vous devez copier le fichier sur le disque dur et lancer l'exécutable à partir de cet emplacement pour ne pas avoir de souci. Pour information, un fichier temporaire stub.exe essaie de se copier et cela rend impossible son lancement d'un support en lecture seule.

Touches

Pour diriger vos escouades de soldats, quelques touches sont essentielles :

ESPACE	pour se mettre à couvert
E	pour utiliser le GPS
F	pour s'orienter
TAB	pour changer d'équipe
BG	souris pour utiliser/actionner
BD	souris pour placer le pointeur de mouvement
X	pour annuler l'ordre
touches fléchées	pour diriger la caméra
roulette	pour zoomer/dézoomer



DirectX 9

Les démos des jeux Windows 98/Me/2000 et XP de ce CD-Rom/DVD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 ou le DVD est la version 9.0b.

Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Les démos proposées sur le CD 1 demandent un PC relativement puissant avec une fréquence de 1 GHz, 256 Mo de RAM, un lecteur CD 50x et une carte 3D de 2e génération. Après avoir cliqué sur J'accepte, vous arrivez sur l'interface. Saluez la loutre à droite et cliquez sur le nom des rubriques pour en voir le contenu. Quand vous avez trouvé un fichier intéressant, cliquez sur Lancer dans la fenêtre de droite. Hop, l'installation démarre directement. Pour les fonds d'écran, cliquer dessus lance l'application de votre PC liée à l'extension (généralement jpg). Vous pouvez maintenant copier n'importe quel fichier du CD ou du DVD sur votre disque dur. Trop cool.

ATTENTION : si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Comment quitter l'interface

En cliquant sur le bouton Quitter du menu principal ou avec la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Comment décompresser et lancer les fichiers compressés du CD/DVD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'employer WinRAR se trouvant dans le répertoire \utilitaires du CD 2 et du DVD. Ce programme permet de décompresser (dézipper) ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à utiliser Windows XP qui permet d'ouvrir et de décompacter des fichiers zip très facilement.

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante :
Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.
Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD

Men of Valor Multi

Genre : FPS pendant la guerre du Vietnam
Développeur : 2015
Editeur/Distributeur : VUG
Site Internet : www.menofvalorgame.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1,3 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows XP, CPU 2,8 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo, DirectX 9.0c

En résumé



Après Medal of Honor et le succès qu'on lui connaît, 2015 s'attaque maintenant à la guerre du Vietnam chez un autre éditeur. Le moteur graphique utilisé est celui d'Unreal, ce qui est bien pratique pour modéliser toutes ces végétations. On vous propose la démo multijoueur pour ce mois-ci, donc vous ne pourrez pas profiter de la mise en scène de toute beauté de la campagne. Deux cartes sont jouables afin de vous faire découvrir les modes de jeu.

Touches

Toutes les touches sont redéfinissables ce qui est souhaitable tant les joueurs aiment garder leurs habitudes dans un FPS. Voici les commandes par défaut :

touches fléchées	pour se diriger
BG souris	pour tirer
BM souris	pour attaquer au corps à corps
BD souris	pour viser
roulette souris	pour changer d'arme
F	pour se soigner
C	pour s'accroupir
ALT	pour utiliser le tir alternatif
V	pour se mettre à plat ventre
Z	pour balancer rapidement une grenade
R	pour recharger
T	pour parler à tous les joueurs
Y	pour discuter avec son équipe
ESPACE	pour utiliser

DVD

Rome : Total War

Genre : Gestion d'une armée à l'époque romaine
Développeur : The Creative Assembly
Editeur/Distributeur : Activision
Site Internet : www.totalwar.com/game
Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, DirectX 9.0b, Carte vidéo 64 Mo



En résumé

Après Shogun et Medieval, The Creative Assembly frappe un grand coup avec Rome Total War. Tout est maintenant en 3D et les batailles entre deux armées sont toujours aussi impressionnantes. Vous pouvez prendre en main la destinée du peuple romain et conquérir tout le bassin méditerranéen. La démo vous permet de suivre le tutorial et de participer à la bataille de Trebia.

Touches

Tout se fait à la souris et si vous voulez exploiter au maximum la démo, jetez un œil aux nombreuses touches du clavier qu'on peut utiliser pour micromanager ses unités.

DVD

Doom 3

Genre : FPS dans une base sombre sur Mars
Développeur : ID Software
Editeur/Distributeur : Activision
Site Internet : www.doom3.com
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1,5 GHz, 384 Mo de Ram, DirectX 9.0b, Carte vidéo 64 Mo

En résumé

Doom revient et on peut dire sans honte qu'il fait plus peur dans le noir qu'un Resident Evil ou Silent Hill, sur PC du moins. Comme d'habitude avec ID Software, le moteur graphique fait mal à votre carte vidéo. Si vous connaissez les deux premiers épisodes, vous serez ravi de découvrir les nouvelles versions des imps et des zombis. La démo vous fait découvrir les trois premiers niveaux, au début du jeu, quand tout est encore à peu près normal.

Touches

Vous devez redéfinir les commandes afin d'avoir ZQSD au lieu d'un WASD pour se déplacer. Les autres touches sont classiques pour un FPS :

ESPACE	pour sauter
C	pour s'accroupir
SHIFT	pour courir
BG souris	pour tirer
roulette souris	pour changer d'arme
R	pour recharger
F	pour utiliser la lampe torche



Les démos

Répertoire \DEMOS

FIFA 2005

Genre : Simulation de football
Développeur : EA Sports
Editeur/Distributeur : Electronic Arts
Site Internet : www.easports.com/games/fifa2005
Config minimum : Windows 98/Me/XP/2000, CPU 700 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9.0b



En résumé

Le menace Pro Evolution Soccer se fait de plus en plus forte et la série des Fifa tente de rester au niveau. Tant mieux car il faut bien avouer que les versions précédentes étaient trop arcade. Voici donc la version 2005 où l'action collective est de rigueur et les exploits personnels beaucoup plus durs à effectuer. La démo vous permet de choisir une équipe dans le match opposant Arsenal au Milan AC.

Touches

Bon si vous n'avez pas de joypad, vous allez avoir des problèmes pour faire des passes mais c'est vous qui voyez. Selon que vous soyez en attaque ou en défense, les touches n'ont pas la même fonction :

touches fléchées	pour diriger un joueur
SHIFT + touches fléchées	pour les gestes techniques
Q	pour effectuer un lob/tacle
S	pour faire une passe/changer de joueur
D	pour tirer/effectuer un tacle debout
Z	pour faire une passe en profondeur/sortir le gardien
A	pour effectuer un sprint/appeler un deuxième défenseur
E	pour accélérer

DVD

TRIBES VENGEANCE MULTI

Genre : FPS avec des jetpacks
Développeur : Irrational Games
Editeur/Distributeur : VUG
Site Internet : www.tribesvengeance.com
Config minimum : Windows 98/2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0c,
Config recommandée : Windows XP, CPU 2,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo, DirectX 9.0c

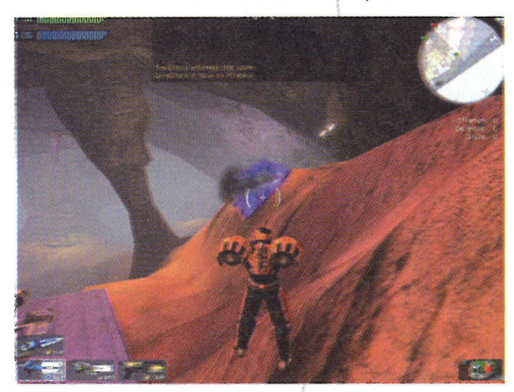
En résumé

Cette démo multijoueur vous permet de tester l'essence même de la série Tribes. La campagne solo est un atout intéressant dans ce troisième épisode mais vous vous demandez sûrement comment skier et utiliser le jetpack avec le nouveau moteur. Profitez de cette démo pour explorer six cartes du jeu complet, jouables dans l'un des cinq modes de jeu selon la carte : Arena, Ball, CTF, Fuel et Rabbit.

Touches

Comme pour tout bon FPS, les touches WASD et la souris permettent de s'en sortir et comme tout possesseur de clavier AZERTY, vous devrez redéfinir les touches. Voici quelques touches importantes pour bien débuter :

F	pour utiliser
BG souris	pour tirer avec l'arme principale
BD souris	pour activer le jetpack
Q	pour activer un pack
ESPACE	pour skier sur les pentes
CTRL	pour zoomer
R	pour régler le niveau de zoom
B	pour respawn dans la partie
C	pour afficher la carte



DVD

MYST IV REVELATION

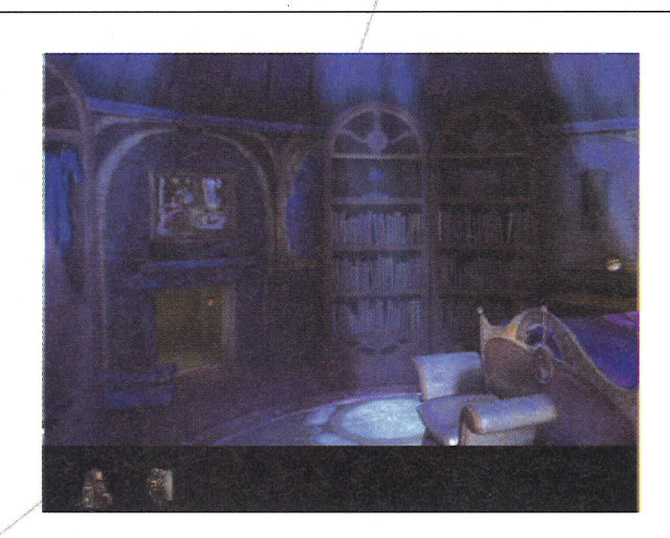
Genre : Aventure avec des énigmes
Développeur : Ubi Soft Montréal
Editeur/Distributeur : Ubi Soft
Site Internet : www.mystrevelation.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 700 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo

En résumé

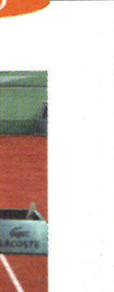
Ubi Soft décide de relancer des vieilles licences. Après Prince of Persia, le studio de Montréal s'est attaqué à Myst et le résultat est dans la lignée du premier épisode. La démo vous propose de découvrir la chambre d'Atrus, contenant un puzzle à résoudre.

Touches

Tout se fait à la souris et vous ne devriez pas avoir de problèmes pour comprendre à quoi servent les boutons.



DVD



Top Spin

Genre : Simulation de tennis
Développeur : PAM Development
Editeur/Distributeur : Atari
Site Internet : www.pamdev.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 800 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9.0b

En résumé

La malédiction des jeux de tennis sur PC est enfin vaincue. Plus de Roland-Garros à la maniabilité douteuse chaque année ou de Virtua Tennis un peu trop arcade pour certains, voici le top du tennis qui arrive sur nos bécanes. La démo permet de jouer un match d'exhibition opposant Sampras à Kuerten.

Touches

Comme c'est une simulation de tennis, cinq touches ne suffisent pas pour renvoyer les balles. Voici donc les touches par défaut pour vous en sortir au cours des premiers matches :

touches fléchées	pour diriger le joueur
W	pour effectuer un lift
E	pour faire un slice
A	pour tenter un lob
S	pour essayer un coup risqué
D	pour faire un drop
Z/X	pour avoir une attitude positive/négative entre deux points
C	pour montrer les scores

DVD

Colin McRae Rally 2005

Genre : Version 2005 d'un célèbre jeu de rallye
Développeur/Editeur/Distributeur : Codemasters
Site Internet : www.codemasters.com/colinmcrae2005
Config minimum : Windows 2000/XP, DirectX 9.0c, CPU 1 GHz, 56 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
Config recommandée : Windows 2000/XP, DirectX 9.0c, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo

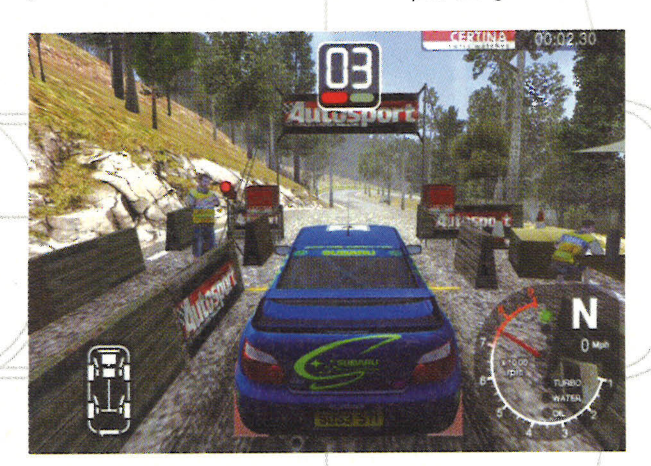
En résumé

Après la démo solo, voici comme prévu la version multijoueur. On commence à les connaître les gars de Codemasters pour les démos de jeux de caisse. Celle-ci permet de courir sur un circuit en Allemagne et un autre en Grande-Bretagne. Vous pouvez jouer contre la montre ou bien contre d'autres pilotes humains en réseau local comme par Internet.

Touches

Pour vous éclater, prenez un joypad ou un volant mais pas de panique, il existe toujours des touches par défaut, qu'on peut reconfigurer dans les options :

touches fléchées	pour diriger le véhicule
ESPACE	pour le frein à main
V/B	pour changer les vitesses
N	pour tourner d'un coup sec
1	pour changer la caméra



DVD

Richard Burns Rally

Genre : Simulation de rallye
Développeur : Warthog
Editeur : SCI
Distributeur : Eidos
Site Internet : www.richardburnsrally.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0b

En résumé

Il y a peu de temps, le marché du rallye était surtout représenté par Colin McRae Rally et pas grand-chose à côté. Ces dernières semaines, on a pu déraper sur Xpand Rally et Richard Burns Rally. Pour se démarquer des autres titres, ce dernier mise tout sur la simulation extrême pour contenter les joueurs orphelins de la série des Rally Championship de Magnetic Fields. La démo permet de découvrir une étape de l'école de conduite et de participer à la course d'Harwood Forest.

Touches

Rien ne vaut un volant mais si vous voulez juste faire une partie cinq minutes, voici les touches par défaut :

touches fléchées gauche/droite	pour tourner à gauche ou à droite
Q/W	pour accélérer/freiner
ESPACE	pour utiliser le frein à main
S/X	pour changer les vitesses
C	pour changer la caméra
E	pour mettre le contact





Les autres fichiers

(en couleur, les fichiers uniquement sur DVD)

LA SECTION AUDIO :

La section Audio :
Répertoire \AUDIO
MP3Gain 1.3.1

LA SECTION INTERNET :

Répertoire \INTERNET
3d Traceroute
Xfire build 9425

LA SECTION UTILITAIRES

Répertoire \UTILITAIRES
Acrobat Reader 6.0
3Dmark 05

LA SECTION DRIVERS :

Répertoire \DRIVERS
Ati Catalyst 4.7 pour Windows 98/Me
Ati Catalyst 4.9 pour Windows 2000/XP
Nvidia Forceware 61.76 pour Windows 98/Me
Nvidia Forceware 61.77 pour Windows 2000/XP

LA SECTION JEUX :

Répertoire \JEUX
UT 2004 Editor's Choice Edition Bonus Pack

LA SECTION PATCHS :

Répertoire \PATCHS
Chaos League 1.04
Codename Panzers 1.09
Colin McRae Rally 2005 1.1
Doom 3 1.1
Painkiller 1.3.5
Sacred 1.7
Spellforce 1.38
UT 2004 v3323
Warcraft III 1.17a

LA SECTION WALLPAPERS

Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place.

Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 20 euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom/DVD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom/DVD-Rom et des programmes qu'il contient. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes de profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Cet homme vient de découvrir que, grâce à la Freebox de Free,

il bénéficie :

- d'un accès Internet très haut débit de 6 Méga,
- du téléphone gratuit vers les fixes en France métropolitaine,
- de plus de 60 chaines TV en qualité numérique,

et tout cela pour seulement 29,99€/mois,

sans engagement ni frais d'accès.



inscrivez vous sur www.free.fr

Sous réserve d'éligibilité de votre ligne. Appels gratuits depuis la Freebox vers fixes En France métropolitaine, hors numéros spéciaux.

COURRIER

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous on préfère les mails, ceci dit.

En vrac

Je suis abonné à Joystick depuis les tout premiers numéros et j'ai toujours eu autant de plaisir à lire mes revues et à dépouiller vos CD (enfin maintenant je fais partie des grands car j'ai l'édition DVD). Mais l'interface d'exploration n'est vraiment pas pratique. Personnellement je suis en 1280 et cette toute petite fenêtre m'énerve. Je suis conscient que tout le monde n'a pas la chance d'avoir cette résolution, mais si on pouvait agrandir un poil l'interface ça serait vraiment bien. D'ailleurs, comme je suis un vieux con, je vais même oser dire que c'était bien mieux avant, na !

Teka

Bon, vu que vous n'êtes pas le premier à faire la réflexion, je regarderai ce que je peux faire après le bouclage. Il fallait que je corrige quelques bugs, de toute façon. Je crois que j'ai un créneau entre 3 et 5 du mat'. (ndCaf : ah bah tu vois qu'il te reste du temps libre !)

Parents : thèse

Comme vous le savez, une phrase entre parenthèses commence par... une parenthèse, et se finit par une autre (pas la même, à l'envers). En lisant le Joystick 163, mes petits yeux fatigués sont restés accrochés sur un petit detail : il manque une fermeture de parenthèse, page 26, dans l'article sur l'iMac G5. J'ai lu et relu attentivement les 111 pages restantes, et aucune trace de cette maudite parenthèse ! Depuis, je ne dors plus. Je pense à cette pauvre petite perdue dans un monde inconnu, seule, sans défense. Je prie alors très très fort pour la voir dans le prochain numéro, en pleine forme. Bon, je vais me boire une autre cafetière. Et une bouteille de whisky.

Aurlien P

Rassurez-vous cher lecteur, la brave petite parenthèse s'était cachée, craintive du bouclage approchant. Nous l'avons choyée pendant tout le mois en attendant de pouvoir la relâcher dans son habitat naturel, le magazine. La voici donc, pour vous, en exclusivité mondiale :). Va, petite parenthèse, retrouve les tiens. Faites gaffe, tout de même, l'abus d'alcool est dangereux pour la santé.

Commande groupée

Fidèle lecteur de Joystick, je lis à chaque fois votre rubrique Top Hard. Quand je vois les prix que vous attribuez aux composants, je deviens fou. J'ai cherché sur le Net mais jamais je n'ai vu de prix aussi bas. Si vous pouviez me dire où vous les trouvez, je passerais commande tout de suite.

Antoine

On va généralement relever les prix avec nos petits yeux, mais vous pouvez tenter sur les sites www.rue-montgallet.com, www.monsieurprix.com (excellents comparateurs) ou directement chez certains magasins online comme www.materiel.net ou www.ldlc.com. En informatique plus que dans n'importe quel autre domaine, il faut parfois changer de crémerie pour chaque pièce de sa machine quand on cherche les meilleurs prix. Petit conseil, payer plus cher pour avoir une garantie digne de ce nom n'est pas forcément débile.

- Emails de la rédaction :
Atomic, Fumble, Gruth, C_Wiz : (via)sebastien.finot@futurenet.fr
Bishop : sebastien.finot@futurenet.fr
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Consolez-moi

Ce mail est une plainte déposée contre votre haine profonde envers les consoles. Il n'est pas rare de voir dans votre magazine : « la texture 640x480 des télés rend les jeux consoles affreux » ou « la maniabilité au pad est pourrie ». Ces critiques sont infondées : je possède un PC, j'aime y jouer, mais je possède également une Xbox. Halo tourne dessus (700 MHz et une Geforce3). Essayez donc de faire tourner ce jeu sur un PC équivalent... Pour ce qui est de la résolution des télés : en effet elle est inférieure à celle des moniteurs mais vous êtes à cinquante centimètres de l'écran alors que sur console vous êtes à deux mètres, ce qui change beaucoup de choses. La télé se transforme par effet d'optique en moniteur 1024x768. Je vous encourage à changer de point de vue sur les consoles en essayant déjà d'y jouer.

Snakedunord

Oh ben dites voir, en voilà un lecteur vindicatif. Et injuste. Caféine a une Xbox, une PS2, une Gamecube et une Dreamcast, Faskil et Cyd se contentent des consoles de Nintendo et Sony et je joue régulièrement sur ma Xbox. On parle juste des consoles récentes, parce que tout le monde ici possède quantité de vieilles machines (PlayStation, N64, Super Nintendo, etc. Fumble est même l'heureux possesseur d'une 3DhOhOhO). Alors comprenez que quand on parle des consoles, ça n'est pas par haine, c'est par expérience. Si on évoque les textures dégueulasses des consoles, c'est en examinant le portage sur nos machines. Sinon, désolé de vous dire ça comme ça, mais la maniabilité des FPS au pad EST pourrie. Même Halo ou Splinter Cell qui sont très bien configurés pour ça ne souffrent pas la comparaison dès lors qu'on utilise le couple clavier/souris. Quant au cas spécifique d'Halo, faites-le tourner en 640x480 et vous verrez qu'il est tout aussi fluide. Enfin, je ne rentrerai pas dans des considérations mathématiques sur votre illusion d'optique et ne m'attachant qu'au fond : ce n'est pas parce qu'on voit moins bien les détails que c'est moins moche. On ne va quand même pas fermer les yeux et prétendre que c'est joli quand même ?

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. :
SERVICE ABONNEMENT
BP2 - 59718, Lille Cedex 9
Tél. : 03 28 38 52 38
- CD manquants, ne marchant pas, etc. : cdrom@futurenet.fr
- Commande d'anciens numéros : 03 28 38 52 40
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Compression de personnel

J'ai récemment craqué en achetant un iPod 40 Go dont je suis très content. Mais je suis complètement perdu dans les formats de compression. Que choisir entre ce bon vieux mp3, l'aiff, l'Apple lossless, l'ogg, etc. ?

TommyBoy

Après un petit sondage rapide, le mp3 remporte tous les suffrages de la rédaction. Universel, d'une qualité très suffisante pour 99 % des pavillons auditifs, il est surtout reconnu partout, y compris par l'iPod. Le 192 Kbps semble être l'encodage offrant le rapport taille de fichier/qualité le plus intéressant. Voilà voilà. Bon, je vous laisse, y'a la RIAA et la SACEM qui veulent me voir...

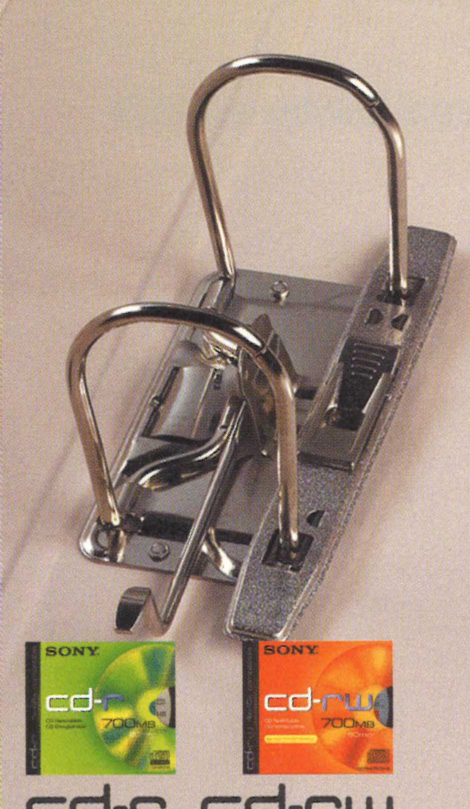


Certains projets méritent de rester plus longtemps en mémoire

Aujourd'hui, vous êtes particulièrement fier de présenter à votre équipe les différents projets de développement.
Données chiffrées, maquettes et séquences vidéo : tout est là, classé par thème, gravé et archivé dans un CD-R Sony pour un maximum d'efficacité.

Avec les CD-R et CD-RW Sony, vous alliez qualité et haute technologie en toute fiabilité.

Projets 2004





cd-r cd-rw

www.sony-europe.com/CD-R

You make it*a Sony
*Avec vous c'est un Sony.

Sony France SA 20-26 rue Morel 92110 Clichy 712 034 800 - RCS Nanterre - capital : 122 231 495 euros

patches

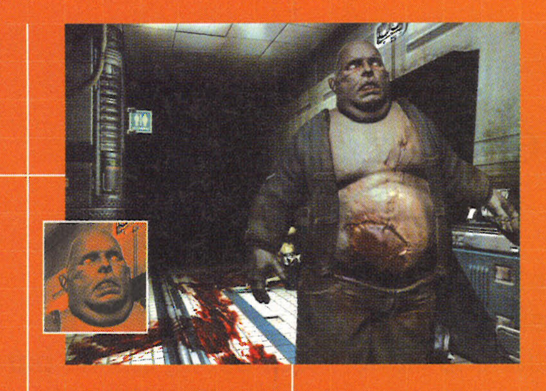
par Tbf

Pas de rubrique patch le mois dernier. Rassurez-vous, c'était le calme avant la tempête vu la tonne de jeux buggés qui apparaissent dans les rayons, histoire d'être à temps dans la hotte du gars en rouge. Autant vous parler que des bons jeux pour une fois, cela vous remontera le moral.

Doom 3

_ Patch 1.1_

Cette mise à jour modifie les règles du deathmatch avec la prise en compte des points négatifs des frags par exemple. Elle corrige des petits bugs sur l'ensemble des cartes aussi bien solo que multijoueur et supporte les modems 14.4 et 28.8 bauds correctement. Humm, attendez voir... Toutes mes excuses, je vous parlais du patch 1.666 de Doom, premier du nom. En ce qui concerne Doom 3, cette version corrige des problèmes de localisation que vous avez forcément croisés si vous avez joué en français et apporte quelques changements de gameplay en multijoueur.

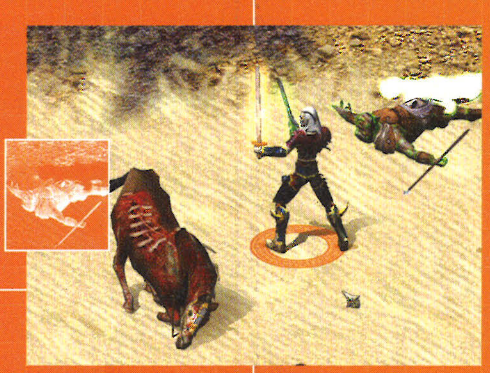


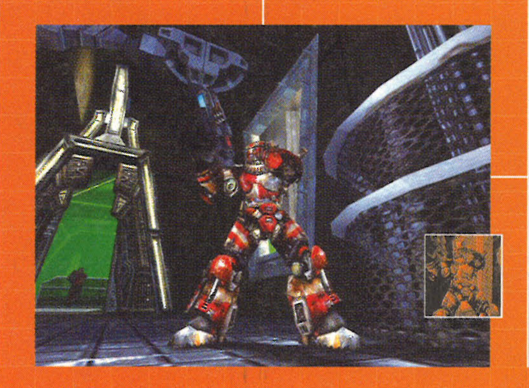


Sacred

_ Patch 1.7_

Ce patch 1.7 final était attendu des fans, en particulier pour les sous-quêtes qui sont enfin corrigées. Autre changement, les accès aux différents niveaux de difficulté sont conditionnés par le rang de votre personnage. Impossible d'aller tenter le niveau Or sans booster son alter ego. Les échanges d'objets, que l'on soit en ville ou en rase campagne, sont maintenant possibles. La multitude de petits bugs ont été massacrés afin que les centaines de quêtes que l'on effectue lors de la campagne solo se terminent correctement : le journal de quêtes se met à jour comme il se doit, les waypoints s'effacent, etc.





Warcraft III

_ Patch 1.17a_

Comme Cyd vous l'a déjà signalé le mois dernier, deux nouveaux héros neutres font leur apparition dans cette version : le Seigneur de Feu et l'Alchimiste. Et comme d'habitude, Blizzard continue d'équilibrer les races : les humains voient leur défense améliorée, les unités ressuscitées par les morts-vivants sont maintenant invulnérables aux sorts de dissipation, le sort éclair des orcs permet d'attaquer les unités endormies et la puissance des dragons féeriques augmente à 14-16.

Unreal Tournament 2004

_ v3323_

Mine de rien, c'est le quatrième patch pour UT 2004. Oui, c'est un peu une histoire sans fin de tenter d'avoir un jeu aussi riche sans aucun problème, mais saluons la persévérance des développeurs. On bénéficie donc d'une I.A. améliorée dans les parties Onslaught. Le suicide demande maintenant un temps d'attente de dix secondes entre deux tentatives, sans doute pour éviter des tactiques anti-jeu. On peut aussi noter que cette mise à jour détecte le pare-feu installé par le Service Pack 2 de Windows XP, ce qui simplifiera la vie des joueurs. Tout le monde n'est pas un C_Wiz en puissance.

> Tous les patches détaillés sur cette page ainsi que bien d'autres sont dans le CD et le DVD dans le sous-répertoire /patchs


JEU COMPLET
BLITZKRIEG
ROLLING THUNDER
LA VICTOIRE EST MAINTENANT CERTAINE !
Blitzkrieg Rolling Thunder pousse le réalisme encore plus loin ! En plus de nouvelles missions, de nouvelles unités, de nouveaux environnements, vous allez découvrir de nouvelles possibilités tactiques et revivre de nouveaux évènements historiques de la 2nde guerre mondiale !
Combattez dans sept pays aux côtés du Général Patton à travers 18 missions : Afrique du Nord, Opération Husky, Opération Cobra, Bataille des Ardennes, Raid de Hammelburg et bien plus encore !
Blitzkrieg
La référence
Prix Budget
Burning Horizon
Stand Alone
Nouveau Prix
Rolling Thunder
Nouveauté
Stand Alone
CD PC
NIVAL INTERACTIVE
WWW.BLITZKRIEGFRANCE.COM
Communauté, téléchargement, forum et infos détaillées...
cdv
FOCUS HOME INTERACTIVE

WORLD OF WARCRAFT WORLD OF WARCRAFT WOR

Je ne sais pas si on vous a déjà parlé de ce nouveau petit jeu de chez Blizzard. Warmachin... Worldcraft ? Oui, voilà : World of Warcraft. Ça a l'air bien dis donc... Quoi ? Tous les mois ? Nonnnn. Ah si tiens. Bah, c'est rare que la rédac' s'accorde autant sur un MMORPG. En revanche, il est temps que l'on vous explique clairement pourquoi.

Depuis la naissance des jeux de rôle massivement multijoueur, avec Ultima Online ou Everquest, il y a toujours eu des réfractaires au genre. Des gens qui, observant l'action et le déroulement d'une partie de MMORPG chez un ami, s'exclament : « Mais ?! Ça a l'air super relou ton truc là ? ». Pourtant, l'ami en question reste collé à son écran. Par quelle magie ? Qu'est-ce qui fait le succès d'un RPG online, bon sang de bonsoir ? Eh bien je dirais qu'il faut commencer par un univers vaste et varié. Qu'importe que le background soit connu ou inconnu, on sait déjà que l'on aura le temps de s'y plonger. Simplement, tourner en rond dans quelques kilomètres carrés n'est pas à recommander pour la santé mentale. À jeu épique, terrain épique ! Ensuite, il est bon que le choix de personnages soit large et équilibré. Le joueur aime se fignoler son propre petit perso, en utilisant toutes les chances qu'il aura de le customiser. En revanche, il ne supportera pas que son voisin, à niveau égal, soit plus puissant que lui. Surtout s'il s'agit d'un ennemi direct, que les combats joueur contre joueur (PvP) sont possibles et qu'il est en train de se faire massacrer. Le reste du jeu devra être extrêmement bien fourni en contenu : des monstres à tuer, de l'équipement à récupérer, des quêtes à accomplir, de l'artisanat pour s'enrichir et des événements spéciaux pour se divertir. Tout cela pour que le joueur progresse et accumule des preuves extérieures de richesse, car c'est bien de cela qu'il s'agit : les MMORPG chatouillent les gens au niveau de l'avidité et de la soif de puissance. Ce sont la gloire du haut niveau, la classe de l'objet rare et le prestige des missions accomplies qui font tourner les mondes virtuels. Évidemment, il faut aussi pas mal de population pour que la camaraderie et la compétition carburent à un degré suffisant. N'oublions pas un gameplay agréable et une technique sans faille, notamment en ce qui concerne le netcode. Voilà, vous devriez avoir un MMORPG de bonne facture.



On peut reconfigurer la répartition de ses talents en cas d'erreur. Beta-testeurs, profitez-en, ça ne sera a priori plus le cas sur la version finale.

Et dans la réalité ?

Bien sûr, beaucoup de développeurs ont essayé cette recette, mais que ce soit faute de moyens, par peur du risque ou par simple incompétence, pas mal d'entre eux se sont plantés. Jeux pas assez beaux, mal foutus, vides de monstres, remplis de bugs, règles inintéressantes, etc. Il y a toujours des fans pour s'accrocher, mais au prochain MMORPG un peu plus séduisant, la plupart des joueurs se dépêchent de changer de crémerie. Sauf que parfois, miracle, on trouve une ou deux boîtes

PAR fumble

GENRE : MMORPG MASSIVEMENT GÉNIAL
ÉDITEUR : VIVENDI UNIVERSAL GAMES
DÉVELOPPEUR : BLIZZARD/ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : CET HIVER


D OF WARCRAFT WORLD OF WARCRAFT WORLD OF WARC
WORLD
OF
WARCRAFT



Les gros donjons sont instanciés, c'est-à-dire que chaque groupe ou raid aura sa propre version du lieu pour lui tout seul. Ce qui explique ce genre de portail de séparation.

Rien ne vaut une bonne douche de glace pour se rafraîchir dans le désert.



qui ne se moquent pas trop du monde en proposant leurs produits. En l'occurrence, je parle de Blizzard et de World of Warcraft. Notez que ce ne sont pas les seuls développeurs à se bouger les arpions. De toute façon, de nos jours, soit les MMORPG ont les moyens de satisfaire leurs clients, soit ils crèvent avant même leur sortie. Alors, la concurrence existe et c'est tant mieux, mais là on cause de WoW, celui dont le succès est assuré. Pourquoi ? Eh bien reprenez le premier paragraphe de ce texte, vous comprendrez : la description d'un MMORPG idéal est également celle de World of Warcraft. C'est aussi simple que cela.

Mais puisqu'on vous le dit !

Certes le jeu n'est encore qu'en bêta, pourtant les faits sont là : ça déchire. Me regardez pas comme ça, c'est pas de ma faute. Ce n'est pas moi qui fais le jeu. WoW est immense. Les différentes zones sont belles et possèdent une flore et une faune diversifiées. Le design cartoon est agréable et donne l'impression d'un monde tout à fait crédible. Il n'y a rien d'extraordinairement original dans le background, mais on se sent immédiatement à l'aise dans ce monde qui nous invite constamment à l'exploration. Comme d'hab, l'évolution de son personnage est primordiale, car la nature est dangereuse et cruelle, au moins autant que soi. Avec toutes ces quêtes qui rapportent un max d'expérience, on progresse sans même y faire attention. Il y en a un nombre réellement faramineux et s'ennuyer est strictement impossible dès que l'on se connecte aux serveurs. Il faut buter du monstre à la pelle et pour cela les compétences nous submergent. Il faut alors apprendre leur meilleure utilisation : en solo, en groupe, en PvP ou contre l'environnement (PvE). Les tactiques s'affinent avec la maturité de son jeu, mais la diversité des situations prévient la routine. Parallèlement, des points de talents permettent une spécialisation de son personnage dans sa profession, à la Diablo. Un mage se spécialisant dans le feu, par exemple, pourra même obtenir des sorts particuliers. Laissez-moi vous dire que ce point de règle est une foutue bonne idée, et je pèse mes mots. Après les premiers niveaux, l'avancement si recherché se fait plus lentement. Heureusement, le monde fournit du contenu en conséquence. Les raids pointent leurs nez, les groupes sont plus soudés et les guildes incontournables. Et lorsque les terrains de chasse de votre faction ne suffisent plus, il est l'heure d'aller foutre sur la tronche du voisin, si ce n'est pas lui qui vient vous taquiner du bout de l'épée en premier…



The Horde needs you

Car World of Warcraft est un jeu pour les amateurs de PvP, c'est évident. Le monde en lui-même est conçu pour que le joueur



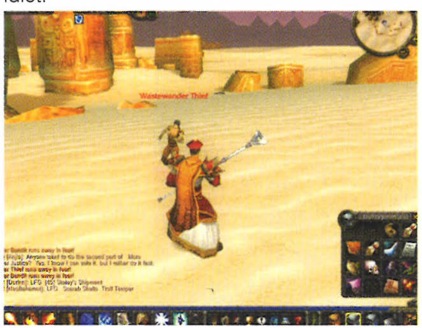


Les mages sont connus pour l'art du « sheeping » qui consiste à métamorphoser un ennemi en mouton, le temps de buter ses alliés.



« Allez Jolly Jumper ! ». Houla, les chevaux aussi peuvent sauter, mais pas très loin.

Des fois, les mages oublient de surveiller leur mana. Des fois, les mages ont l'air bien idiot.



sente constamment l'état de guerre dans lequel son peuple et ses alliés se trouvent. Une ville de morts-vivants et une autre humaine peuvent être très proches, provoquant accrochage rapide ou raid énorme entre populations. D'ailleurs, quelques missions vicelardes poussent les uns à attaquer les autres. On se verra ainsi envoyé assassiner quelques péons PNJ d'une race ennemie, dans une zone où les risques de croiser un opposant sont grands. Bon après, selon les forces en présence, rien ne vous empêche de lancer quelques regards méchants, taper du pied, bomber le torse et partir rapidement en faisant semblant qu'on est pas d'humeur pour le PvP ce soir. Mais on a tout à gagner à rentrer dans le lard de l'adversaire. C'est la guerre les amis ! Blizzard fait tout pour rappeler au simple habitant qu'il en fait partie et qu'il a des responsabilités à prendre pour soutenir sa cause ! Mieux que CNN.

Un système d'inspiration Klingon ?

À la base, le simple fait d'expédier des personnages joueurs ad patres permettra de gagner des points d'honneur – la récompense du PvP. Ces points définiront votre rang et donc votre position sociale au sein de votre faction, avec tout ce que ça implique d'avantages : accès aux bâtiments d'officiers, des vêtements spéciaux, les plus belles gonzesses, etc. Mais il faudra faire gaffe, certaines tueries ne seront pas « honorables », bien au contraire. Massacrez des pauvres joueurs ou des PNJ bien en dessous de votre niveau et vous allez en prendre pour votre grade. Votre réputation pourra baisser au point d'être attaquable à vue par les deux camps. On ne rigole pas avec l'honneur, dans WoW. Surtout que c'est une affaire commune : de remarquables exploits comme vaincre des PNJ importants ou prendre le contrôle de territoires contestés en imposant sa présence à coups de boules de feu seront des activités lucratives pour tous. En effet, des points d'honneur seront attribués non seulement aux instigateurs des coups d'éclat, mais aussi à tous les joueurs alliés ayant participé à du PvP ce jour-là. En gros, Blizzard calculera le total des points gagnés par tous les membres d'une même faction, ajoutera les bonus dus aux exploits et redistribuera le tout



Attendez là, faut avoir du pudding dans les yeux pour ne pas trouver ça beau !

selon le pourcentage de participation de chacun. Étonnant, non ? Si un groupe de l'Alliance parvient à buter un grand chef Orc PNJ, toute l'Alliance méritante sera récompensée ! Et attendez qu'ils implémentent les véhicules de siège pour raser les villes adverses dans les « champs de bataille » (les zones contestées) afin de gagner les précieux points.

Peace and love deux minutes

Nan, mais rassurez-vous, il fait quand même bon vivre sur Azeroth, le monde de WoW. On peut toujours glander en ville, faire son shopping dans le quartier chaud d'Ogrimar, essayer de revendre son matos un peu plus cher que la normale aux benêts à Ironforge, boire des coups avec ses potes de guilde dans un bar de Stormwind, pêcher tranquillement dans les lacs de Mulgore, etc. Pour les développeurs, il est très important qu'une foultitude de trucs rigolos sans rapport direct avec la progression en niveau soient disponibles. Juste pour s'amuser quoi, on est là pour ça après tout ! Des courses de véhicules gobelins contre les véhicules gnomes, par exemple. Ce sont les deux races qui maîtrisent le mieux l'ingénierie bizarre de WoW. Il y a fort à parier que les guildes mettront la main à la pâte d'elles-mêmes, créant des concours ou des jeux pour épicer le quotidien (et se faire de la pub). Enfin, l'artisanat vous tend les bras lorsque le stress de l'action vous a épuisé. D'une grande variété, les « tradeskills » permettent des actions de base comme



La présence d'un pet (un familier) rajoute une barre d'action au-dessus de la vôtre. Pratique.



Tiens, Miyazaki est parti bosser chez Blizzard ou quoi ?



Un petit somme pour ménager ce mage qui n'est même pas à moi. On me l'a prêté. Encore merci !

fabriquer des pansements pour se soigner, faire la cuisine, rechercher des herbes spéciales, et des activités largement plus complexes : alchimie, enchantements, fabrication d'armes et d'armures, etc. Tout cela reste du déjà vu, mais au moins, ça marche.

Danger :
Chute de gameplay

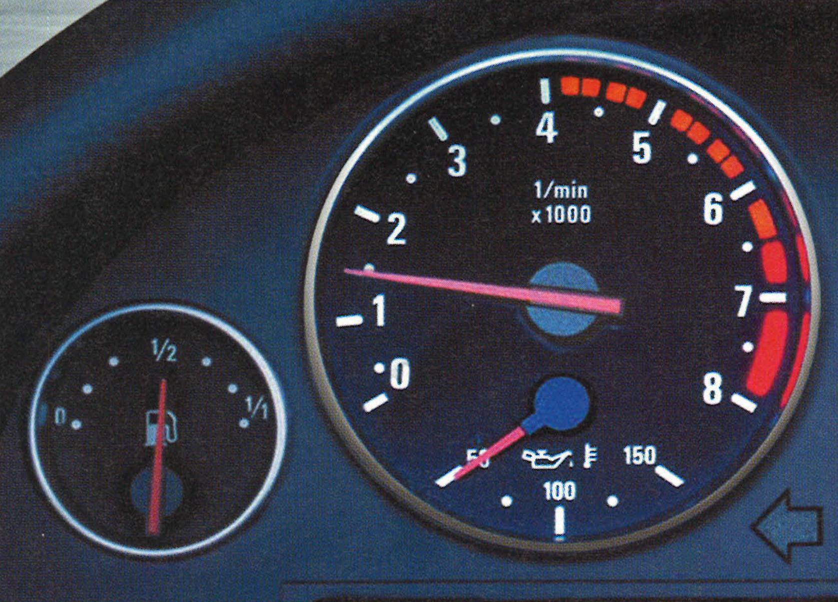
Auparavant on pouvait monter son artisanat comme bon nous semblait, mais à présent chaque personnage est limité à deux compétences maximum. C'est le genre de règle qui débarque en bêta, l'air de rien, au détour d'une update. Ou alors, l'équipe décide de changer tout le système d'animation pour gagner en ressources. Hop, comme ça. Tout ça pour vous dire que WoW n'est pas encore fini, contrairement à ce que pouvait faire penser le texte jusqu'ici. C'est carrément le chantier là-dedans, port du casque obligatoire. Les modifications pleuvent à chaque patch : le gameplay s'affine, la réalisation se peaufine. Les PNJ se mettent à parler, les icônes se diversifient, les règles de loot s'étoffent (pomper sur d'autres MMORPG, c'est bien, il faut). Pourtant, beaucoup de gens continuent à se poser des questions. Comment va réellement fonctionner le PvP dans les faits ? Quel genre d'événements organisés seront présentés aux joueurs ? Quand sera implémenté le Housing ? Ces gens ont raison de douter des promesses et des jolies apparences. Parce que ces gens dont je parle sont les designers de World of Warcraft.

Quand on parcourt le monde d'Azeroth, on est bien placé pour réaliser ce dont ils sont capables, ces malades. C'est rare que l'on puisse avoir autant confiance dans le développement d'un produit. Ça doit être parce Blizzard cherche à faire un jeu, un vrai. Un divertissement pour tous et pas simplement un MMORPG de plus pour les fans. Je vous rappelle tout de même qu'ils ont complètement scotché Caféine, qui pourtant ne supportait absolument pas le genre avant. Et ce n'est pas la seule victime. Ce n'est pas anodin. « Ils » sont après moi…

Mon premier MMORPG ™

WoW est un monde accueillant et sympathique, on s'y amuse même quand on crève. Bon pas tant que ça, mais n'importe quel débutant se sentira agréablement accueilli par la simplicité de l'interface et par la facilité avec laquelle le gameplay est assimilable. À vrai dire, il s'agit d'une des dernières inquiétudes à propos de WoW : est-ce que ce ne sera pas trop facile ? Cette question concerne surtout les hardcore gamers, les gros habitués de MMORPG qui vont jouer beaucoup plus souvent que la moyenne. Pour avoir la réponse, eh bien il faut jouer. Beaucoup. Moi, je ne demande que ça. Vous croyez que c'est facile de taper ce texte alors que je n'ai qu'une seule envie, c'est de retourner sur Azeroth ? Pourquoi n'êtes-vous pas inscrit à la bêta ? Allez, rejoignez-nous du côté de la Horde, venez rechercher puissance et gloire, arrivez en masse pour fondre sur L'Alliance des Faibles. Vous préférez attendre que le jeu sorte ? Pas envie que votre perso soit effacé avant le lancement des serveurs ? Ah ça, je peux comprendre. Moi, pas de problème, je refaçonnerai mon Troll voleur sans hésitation. Oui je sais, je suis un peu monomaniaque comme mec.

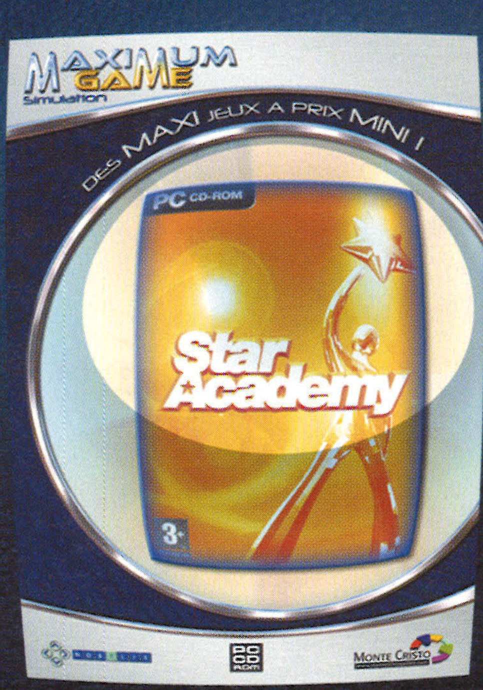






PRIX MINIMUM PLAISIR MAXIMUM







MAXIMUM GAME

DES MAXI JEUX A PRIX MINI

14,99 €*

*Prix public généralement constaté







La première fois c'était pour déconner

On peut comprendre que des impératifs commerciaux poussent les éditeurs à gagner quelques semaines en mettant sur le marché des produits perfectibles et distribuent dans la foulée sur Internet les premiers correctifs. Après tout, le PC est la seule plate-forme à se prêter aussi bien à ce sport, alors que sur console, un jeu buggé signifie un rapatriement coûteux de milliers de boîtes. Encore que les abonnés du Xbox Live puissent patcher un jeu simplement en se connectant au service online de Microsoft. C'est précisément là où je veux en venir : la simplicité de la procédure. Vu qu'il n'existe plus un jeu sur PC qui n'ait pas besoin de patch, que ce soit pour le rendre parfaitement fonctionnel ou juste l'améliorer, il paraît indispensable de faciliter la vie du client (oui je parle de vous, joueurs). Visiblement ce n'est pas une évidence pour tous les éditeurs. Comme la bande passante coûte cher, certains n'hésitent pas à linker leurs correctifs sur des sites de fans ou spécialisés dans les téléchargements. Bonjour la qualité du service. À part Blizzard avec Battle.net et le très décrié Steam de Valve, il n'existe pas de système intégré et ça fonctionne au coup par coup en fonction du produit. Une vraie prise de tête. Seuls les éditeurs de MMORPG ont conscience du problème dès le développement de leurs jeux. Les essais de Blizzard sur World of Warcraft sont assez prometteurs du reste. Ils ont conçu un système peer to peer (basé sur Bittorrent) pour distribuer leurs (gros) patchs, histoire de ne pas se ruiner en bande passante. Comme quoi le P2P, contrairement à ce que pense la SACEM et consorts, ça ne sert pas qu'à pirater. Quelles que soient les solutions mises en place, l'essentiel est qu'elles voient le jour. Parce que vraiment, ça devient pénible de partir à la pêche aux correctifs, bonus pack et autres maps officielles à chaque réinstallation de jeu. Pas étonnant dans ces conditions que le grand public se sente plus à l'aise avec une simple console.

DITO

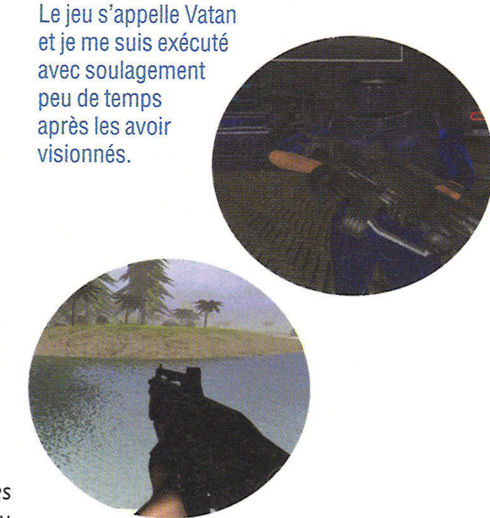
Caféine

Avec la mort récente d'Acclaim, c'est la valse des brouzoufs en ce moment chez les éditeurs. C'est qu'il y a un paquet de titres à récupérer sur le cadavre du défunt. Dernier en date à avoir sorti le chéquier : THQ pour s'offrir Juiced, le jeu de voitures de kakous à la NFSU. L'éditeur américain est d'ailleurs tellement ravi qu'il a balancé dans la foulée un bon gros communiqué de presse pour nous faire partager sa joie. « On est vraiment très contents d'avoir chopé la licence de ce titre stratégique et on va filer des sous aux développeurs pour qu'ils continuent de bosser sur le bébé. » Euh… Attendez. Je ressors mon Joystick 163, là. Flip flap. Ah ben oui, j'avais bien vu : « Juiced. 6/10. » Faut lire Joystick, monsieur THQ. Du coup, on est bon pour refaire le test dans six mois. Attendez, je vérifie un truc. Non, ça va, ils n'ont pas racheté Alias.

6/10 JUICED

Puisque c'est demandé si gentiment…

Ça peut intéresser des gens : Fysoftware recherche un éditeur pour son FPS actuellement en développement. On y joue un soldat vétéran de la république qui chasse les rebelles partout où ils se terrent. La guerre fait rage depuis longtemps, alimentée par des corporations ravies de revendre des « armes de destruction massive » à l'Empire. Pardon, à la république (ou U.E.C. pour United Earth Colonies). Le gameplay devrait offrir des environnements très ouverts et vastes, ainsi que des éléments de RPG. Le site http://vatan.fysoftware.com soumet quelques screens et vidéos à notre jugement. Le jeu s'appelle Vatan et je me suis exécuté avec soulagement peu de temps après les avoir visionnés.

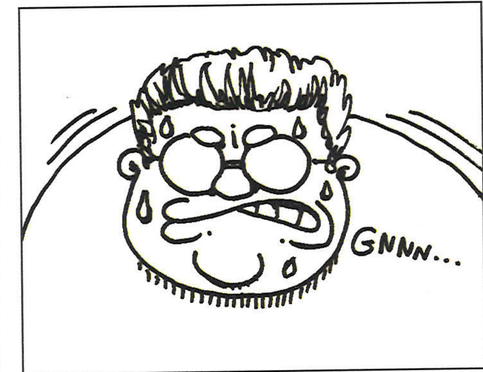


Vente en douce

Comme c'est étrange : Monsieur Atari rechigne à nous envoyer une version jouable de Axis & Allies (pour d'obscures raisons logistiques) et au même moment annonce dans un communiqué que le jeu est gold et prêt à envahir les rayons. Vous la sentez aussi l'embrouille ? Moi, je serais vous, j'attendrais prudemment le test. Je dis ça, je dis rien…

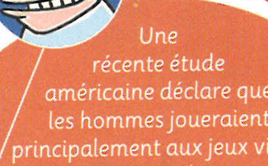
Une journée dans la vie de TBF







Enfonçons des portes ouvertes





Une récente étude américaine déclare que les hommes joueraient principalement aux jeux vidéo pour avoir le loisir d'incarner des **mecs parfaits**. Les titres les plus populaires seraient, selon eux, ceux qui mettent en scène des personnages respectables, séduisants, athlétiques, bref de vrais héros irrésistibles. N'importe quoi cette étude. Je joue et pourtant c'est tellement évident que je suis déjà tout ça dans la vraie vie.

note du maquettiste: euh... désolé TBF, mais si je mets une flèche, là, on ne pourra plus lire le texte...

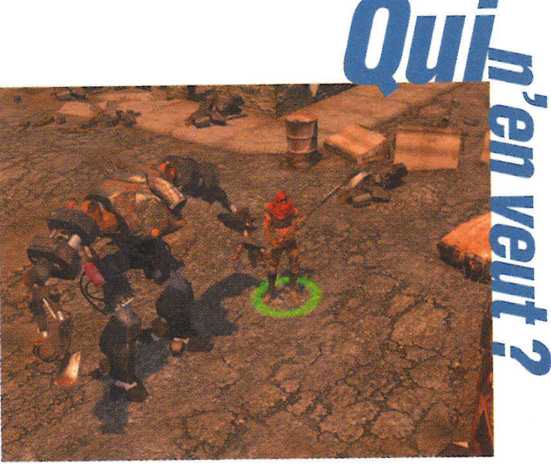
C'est Faskil qui va être content !





Vous vous souvenez peut-être de Fair Strike (Joy n°156) ? Un jeu de simulation/arcade d'hélicoptère entièrement réalisé en caramel mou, ce qui n'était pas un mince exploit de la part de G5 Software. Le premier titre de ces développeurs russes était Red Shark. Pareil : arcade, hélicoptère, mais à base de mélasse de l'époque. Une histoire de pilote envoyé dans le passé pour changer le cours de la Deuxième Guerre mondiale. Sauf qu'un enfant allemand d'alors est traumatisé par cet événement. Il décidera plus tard de construire sa propre machine à voyager dans le temps pour venger son peuple. D'où l'annonce de Red Shark 2, là : www.redshark.g5software.com. G5 nous promet une réalisation utilisant les dernières techniques en matière de gélatine industrielle. Voilà qui devrait porter ce jeu au-delà de tout ce que ses deux prédécesseurs ont pu nous offrir. Coule !

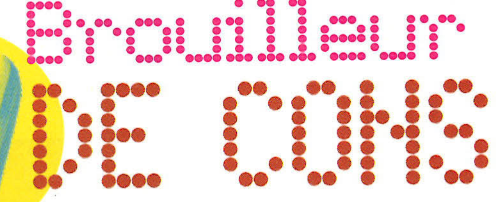
Qui n'en veut ?



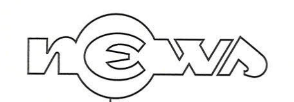
Fallout étant parti vivre sa vie chez Bethesda, son développeur Troïka l'a un peu mauvaise et lance donc son propre jeu à univers post-apocalyptique. Tout serait vraiment parfait s'ils avaient un éditeur. Non, vous ne rêvez pas, apparemment, ça n'intéresse personne. Bon, ben il ne reste plus qu'à croiser des cierges et brûler des doigts.



Brouilleur DE CONS



Après des années de tergiversation, le ministre délégué à l'Industrie vient enfin d'autoriser l'installation de brouilleurs dans les salles de spectacles. Concrètement, cela signifie qu'on ne devrait plus jamais se retrouver assis à côté d'un pauvre type éructant des « QUOI ? J'ENTENDS RIEN... ATTENDS... DITES, CA VOUS DERANGERAIT DE BAISSER VOTRE TRUC-LÀ ? SUIS AU TÉ-LÉ-PHO-NE ! ». Un feu vert qui se voit toutefois assorti d'une condition : les appareils utilisés devront laisser passer les appels vers les numéros d'urgence. Sage décision, ça permettra d'éviter une soudaine prolifération de désespérés tentant de s'immoler pendant les films de Luc Besson.



Elémentaire, mon cher Google

Quand Atomic cherche le prix des lance-roquettes thermobariques en occase, il va sur Google. Quand Faskil veut connaître le programme de la dernière radio indépendante sur le Web, il va sur Google. Quand Fumble a besoin d'une nouvelle recette de gâteau pour se faire pardonner ses fautes d'orthographe, il va sur Google. Et quand l'inspecteur américain Pat Ditter (un vrai nom de roman noir) recherche l'identité d'un macchabée inconnu, mort onze ans plus tôt dans un accident de voiture, il se tourne aussi vers Google. Coupable enfui, pas de témoins, plusieurs inspecteurs avant lui ont fait chou blanc malgré les bases de données de personnes disparues. Pat, lui, il a retrouvé la famille du défunt en une semaine, simplement en interrogeant le célèbre moteur de recherche. Reste plus qu'à offrir un modem à Derrick pour abréger les souffrances de millions de téléspectateurs.

Ipod Maxi ?

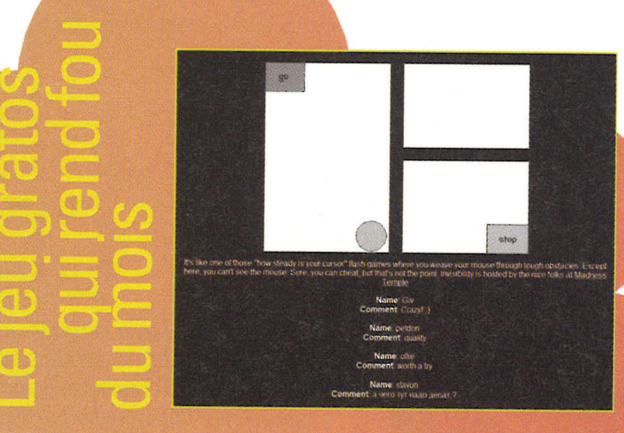
D'après le très informé Thinksecret.com, Apple nous prépare un modèle d'iPod équipé d'un disque dur de 60 Go et capable de stocker et afficher nos photos de vacances sur un écran LCD couleur de deux pouces. Annoncé à un prix d'environ 499 dollars, l'engin disposerait également d'une sortie vidéo pour le connecter à la télé et serait pourtant à peine plus épais et plus lourd qu'un iPod classique. Moi je dis : c'est juste pour faire taire cette grande gueule de Steve Ballmer et lui montrer qu'on peut mettre quelque chose de légal dans cet engin.

Around ZE Weurld



Bon, alors, avant tout : merci à ceux qui nous envoient sadiquement leur photos de vacances pendant qu'on bosse pour eux. Trop merci, les gars. Juste pour vous montrer que chez Joystick, on a aussi les moyens de s'offrir des excursions exotiques, ce mois-ci, c'est Fumble qui vous nargue en direct du Japon, alors qu'il prenait son bain annuel. Il prétend que c'est sa copine qui a pris la photo. Mais tout le monde sait que c'est faux. Ou alors avec une télécommande étanche…

Le jeu gratos qui rend fou du mois



Depuis le temps que vous maniez avec dextérité et assurance la souris de votre PC, vous avez probablement dû développer des pouvoirs de mutant. Comme celui, par exemple, qui vous permet d'ouvrir les yeux fermés votre dossier « famapoils ». Si c'est le cas, vous êtes mûr pour le « Disappearing Cursor Game » (http://madnesstemple.com/invisibility), un jeu où il vous faudra guider le pointeur du mulot sans le voir. Un peu comme avec les pilotes Logitech, en fait.

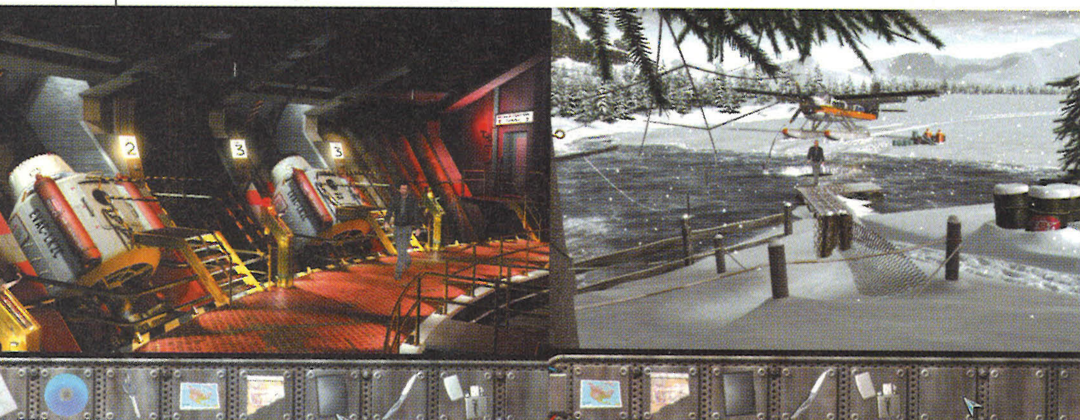
Vous avez une tache sur votre petite LEN



Une association suédoise de défense des consommateurs a testé dans la bonne humeur la mise en pratique de la LEN locale. Après avoir uploadé un site Web contenant un texte libre de droit un peu partout, ses membres ont envoyé une plainte depuis une adresse Hotmail aux différents hébergeurs, leur intimant de retirer ce contenu illicite, sans quoi leurs tourments juridiques ne s'arrêteraient jamais et leurs familles seraient maudites sur quinze générations. Totalement sans fondement, leur requête a pourtant obtenu gain de cause dans… 70 % des cas ! Certains, visiblement apeurés, ont même balancé toutes les coordonnées du « propriétaire » de la page, spontanément. Sans prendre la peine de vérifier les faits. Si vous n'avez pas de conscience, un peu de temps libre et une adresse Hotmail, lâchez-vous. C'est sponsorisé par le gouvernement.


STRANGER
FIREGLOW
www.fireglowgames.com
©Copyright 2004 Fireglow Ltd. All rights reserved.

Il faudra redoubler d'inventivité pour s'échapper de la station spatiale.



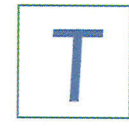
>Genre : Stratégie temps réel
>Éditeur : Focus Home Interactive
>Développeur : House of Tales/Allemagne
>Sortie prévue : Novembre 2004

THE MOMENT OF SILENCE



Le New York de 2044 diffère à peine de celui d'aujourd'hui.

L'égout et les couleurs... (ndlr : ah bah, c'est un métier hein...).



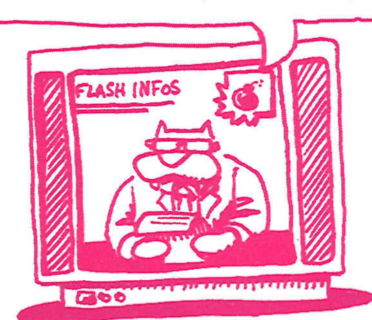
The Moment of Silence, ce n'est pas cet instant précieux où votre collègue à la voix criarde se décide enfin à fermer son orifice buccal pour une raison ou une autre. Non, il s'agit en fait de l'événement qui va mettre un terme fructueux à votre mission dans ce jeu d'aventure légèrement futuriste. Mais avant d'en arriver là, vous allez voir du pays. Le héros que vous incarnez, Peter Wright, vient tout juste de perdre sa femme et sa fille dans un terrible accident d'avion. Cette catastrophe le plonge dans une sombre dépression et l'incite à picoler toute la nuit en discutant sur Internet (j'en connais qui le font, même sans le décès d'un proche, cela dit). Il finit par sortir de son mutisme alcoolisé le jour où son journaliste de voisin se fait embarquer en moins de trente secondes chrono par une équipe du SWAT. En effet, devant le désarroi de sa voisine et de son enfant, il leur propose de se renseigner sur les tenants de l'histoire. Après une enquête succincte, il découvre que les forces de l'ordre affirment ne rien savoir de ce monsieur ou d'une quelconque arrestation le concernant. Il a tout simplement disparu. Peter va ainsi se retrouver plongé dans une aventure où l'État, conspirant de partout, surveille les faits et gestes de tout le monde en reléguant Échelon au rang de talkie-walkie pour bambin.

Big Brother is watching you

Inspiré de différents livres et films (comme (« 1984 »), on trouvera dans The Moment of Silence tous les éléments qu'on est en droit d'attendre dans un jeu d'aventure mâtiné d'espionnage à tendance paranoïaque. C'est dans cette ambiance chargée de suspicion que vous aurez l'occasion de visiter des endroits aussi variés que New York, les Bermudes ou même une station spatiale. Les dialogues constitueront une des composantes majeures de l'intrigue et Peter aura une quarantaine d'interlocuteurs pour lui donner la réplique. Tous ces bla-bla seront intégralement doublés en français par des acteurs professionnels. Heureusement d'ailleurs, je n'imagine pas un seul joueur qui puisse supporter plus de sept heures de conversations mal jouées. Graphiquement, les personnages en 3D sont intégrés dans des décors précalculés (oui, à l'ancienne). Le résultat est plutôt agréable et permet de se frotter aux puzzles sans avoir les yeux qui pleurent. Quant à savoir si The Moment of Silence sera le messie qu'attendent les nostalgiques des jeux d'aventure façon LucasArts (à la grande époque) ou un simple palliatif pour ceux qui attendent un Syberia 3, il faudra attendre le test pour un diagnostic correct.

Bishop

Réglé sur mode vibreur



Travailler dans un aéroport, c'est s'exposer au risque quotidien qu'un malade dépose une bombe dans un coin, surtout si l'on en croit le visage angoissé de l'ami Double-U quand il parle de l'Axe du maaaaal. En Australie, des employés d'une cafétéria d'aérogare entendant une poubelle vibrer ont alerté sans attendre les gros costauds de la sécurité : branle-bas de combat, évacuation de la zone à risque, périmètre bouclé et équipe de déminage sur le pied de guerre, toutes sirènes hurlantes. Heureusement, au final, plus de peur que de mal : l'objet incriminé n'était pas un gadget de terroriste mais un jouet pour adulte, pour reprendre le phrasé politiquement correct des forces de l'ordre. La question que tout le monde se pose à voix basse est « Qu'est-ce qui a pu pousser quelqu'un à se débarrasser d'un vibromasseur en parfait état de marche ? ». Moi je dis qu'une superbe histoire d'amour a commencé dans cette cafétéria. Ou alors notre coquine a réalisé qu'elle allait bien faire marrer les mecs de la machine à rayon X. Mais c'est tout de suite moins romantique.



Télex



Deux nouvelles images de Knight of the Old Republic 2 ont encore réussi à se faire la malle des bureaux d'Obsidian. Elles faisaient partie d'une tentative d'évasion groupée. Les autres ont été reprises sans ménagement : on parle de plusieurs screenshots blessés, l'un d'entre eux aurait même été froidement abattu. Le combat continue, la résistance vaincra !



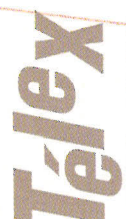
Davantage de choix dans l'évolution du personnage, plus de tactique dans les combats grâce à de nouveaux pouvoirs, plus de liberté dans les déplacements avec la téléportation, plus de dialogues et des quêtes plus complexes, plus de vie avec de nombreuses scènes scriptées, plus d'interactivité avec le monde d'Aranna et surtout plus de profondeur dans l'histoire. Moins action, plus RPG, Dungeon Siege 2 ? Ça pourrait être sympa en effet, si toutes ces belles promesses se réalisent dans les faits. Le scénario prendra place mille ans avant le premier jeu et vous donnera les commandes d'un mercenaire. À vous de le façonner avec des points à dépenser dans quatre arbres de compétences différents. L'équipe sera complétée par plusieurs PNJ auxquels s'allier. À moins que vous ne préfériez le multijoueur ? Ah, et la mule est de retour. Voilà pour les nouvelles. Bon ben parfait alors, on attend de voir ça. Comment ? Un petit lien ? Hop : www.gaspowered.com/ds2.

Le jeu qui laisse froid





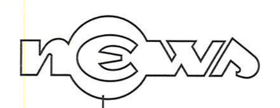
Micro Application est parti pêcher du côté des Slovaques de Mayhem Studios pour nous ramener un RPG héroïque fantaisie : Neverend. Est-il de la taille réglementaire ? Impossible à dire pour l'instant. Le scénario reprend l'histoire du vilain petit canard : une fée déchue aux ailes cassées, Agavaen, tente de trouver sa place dans un monde d'humains qui la craint. Un jour, elle deviendra une vraie fée magnifique. C'est le site www.mayhem.sk lui-même qui le dit. On y apprend aussi que les décors 3D seront pré-calculés tandis que les personnages et les combats seront gérés en temps réel, que l'on pourra créer ses propres sorts et que oh là là ce sera vraiment très bien. Au regard des premiers screens, difficile de trancher : l'ensemble oscille dangereusement entre le moche et le joli. Et comme à mon âge, on ne croit plus trop aux miracles ni au père Noël, on va attendre la bêta pour savoir si on doit baver dessus ou pas. Là, tout de suite, j'ai super du mal à m'exciter.



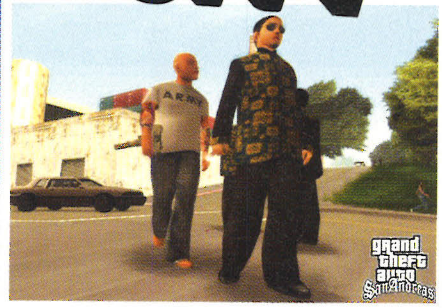
Télex

Sans même prendre de vacances sous le soleil, les développeurs de Mithis Games (qui viennent à peine de finir Nexus) se lancent déjà dans la réalisation d'un nouveau projet. Un RTS pur jus dont on ne sait encore rien mais pour lequel ils ont recruté une partie de l'équipe de Codename : Panzers. Du bon, a priori.









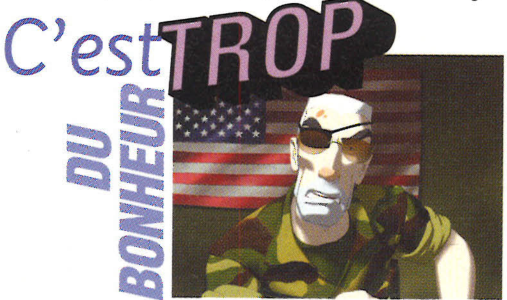
CD Projekt, tout foufou d'avoir signé un deal avec le grand Microsoft, s'est laissé emporté par son enthousiasme. Dans un communiqué, le distributeur polonais mentionne le développement d'un certain Age of Empires III sur lequel Redmond n'a pourtant encore donné aucune info. Ça alors, quelle surprise. Toujours dans la catégorie « Comment on ne l'avait pas vu venir », on sait aujourd'hui que les livres de compte de Monsieur Rockstar mentionnent bel et une bien une adaptation PC de GTA : San Andreas, prévue pour l'été 2005. Voilà, voilà. Et sinon il paraît aussi qu'à la fin de l'Épisode III, Anakyn Skywalker devient un enfoiré de première. Mais ça, par contre, j'en suis moins sûr.



KESKIDI ?

Alors que Babel Fish est toujours incapable de traduire correctement du japonais vers l'anglais, les gens de NEC, eux, nous annoncent sans rire qu'ils sont les rois du pétrole et qu'ils s'apprêtent à sortir un machin ultra-révolutionnaire qui va tout enterrer : le traducteur instantané. L'objet, de la taille d'un PDA, numérise le nippon, l'analyse et vous le refourgue en anglais grâce à un synthétiseur vocal. Et en temps réel s'il vous plaît. Rien que ça. Moi je pense qu'ils pipeautent un peu chez NEC. Je suis d'ailleurs très impatient de voir les premiers touristes célibataires se prendre des pains parce que le gadget aura rapidement montré ses limites dans l'usage subtil de certaines phrases d'approche. Et quand bien même ça fonctionnerait aussi bien qu'ils le disent, sérieusement, il serait temps qu'ils se lancent de vrais défis. Des trucs qui vont nous simplifier la vie au quotidien. Je ne sais pas, par exemple, un traducteur de belge. C'est pas pour moi, c'est pour un ami.

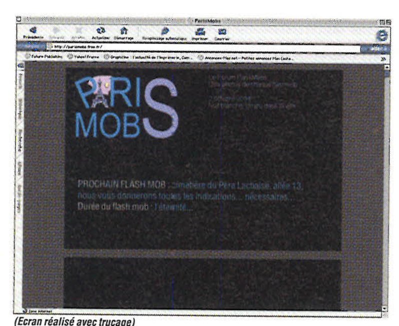
C'est TROP DU BONHEUR





Chic alors ! Pour ceux qui, comme moi, étaient dévorés d'inquiétude, sachez que ça bosse dur chez les Espagnols de Pendulo Studios et que Runaway 2 est toujours sur les rails. Ah, là ça va mieux, je respire. Pour patienter, ils nous envoient enfin de superbes screenshots pleins de couleurs tirés du jeu. Brian et sa strip-teaseuse attitrée, la belle Julia, reprennent du service dans une aventure encore plus trépidante et débordante d'humour drôle, toujours en 2D cartoonesque mais cette fois-ci, avec les ombres des persos au sol. Ça me remplit de joie et d'allégresse. Je lève les bras en l'air de contentement et j'accompagne le mouvement de petits bonds sur place. Alléluia ! Alléluia ! (Vous me dites si j'en fais trop hein).

Le progrès ne vaut que s'il est partagé par TOUS



(Ecran réalisé avec trucage)

Internet a largement démontré ses vertus fédératrices en facilitant la rencontre de gens partageant les mêmes centres d'intérêt. Au Japon, ce sont les suicidaires qui profitent aujourd'hui de la Toile pour se fixer des rendez-vous morbides et finir leurs jours dans un bon esprit communautaire. Sept d'entre eux ont d'ailleurs utilisé les facilités offertes par la Toile pour se filer rencard dans une voiture et s'organiser une dernière fête lourdement arrosée au monoxyde de carbone. Quand on y réfléchit bien, avec une infrastructure comme Internet, sept, c'est finalement assez peu. En s'associant avec les organisateurs des flash mobs, il y aurait un concept à creuser.

Télex

Mauvaise nouvelle pour les fans : Sam Fisher va faire le furtif jusqu'en mars 2005, nouvelle date de sortie pour Chaos Theory. C'est donc finalement le Prince de Perse qui portera la robe rouge et la barbe cette année chez Ubi.

SUDDEN STRIKE 3
Arms for Victory

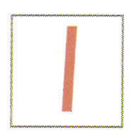
A World War II Real-time Strategy Game

Battles for the Pacific Islands



Genre : Film interactif
Éditeur : Ubi Soft
Développeur : Lexis Numérique
Sortie prévue : Novembre 2004

IN MEMORIAM : LA TREIZIÈME VICTIME



In Memoriam, premier du nom, avait été un petit ovni dans le paysage ludique. Malgré un penchant assumé pour le film interactif, genre un peu boudé par les gamers, le titre avait néanmoins rencontré un vif succès et levé une horde de fans dévoués. Raison de cet engouement ? Une réalisation impeccable, une ambiance glauque et prenante à souhait et un système d'enquête basé sur le butinage d'authentiques sites ouaibe de la vraie vie. En attendant le deuxième opus, en cours de développement, Ubi nous propose pour patienter cette « treizième victime », add-on qui explore les zones d'ombre du scénario original. Scénario qu'il faudra d'ailleurs maîtriser pour éviter d'être complètement largué. En termes de gameplay, le principe reste inchangé : le diabolique Phœnix vous envoie un nouveau CD sur lequel se trouvent les clés du mystère (ici, un nouveau meurtre) codées sous forme d'énigmes logiques. Pour les résoudre, il faudra faire usage de bon sens et surtout arpenter la Toile à la recherche d'indices. Entre chaque phase de jeu, une vidéo (toujours de qualité malgré le budget ridicule) viendra ponctuer l'action et vous livrer quelques éclaircissements sur l'affaire. Pas d'innovation technique à signaler, mais la quantité de mini-jeux orientés arcade a été revue à la baisse, ce qui devrait soulager un paquet d'amateurs du titre original, frustrés par leur difficulté. Si vous n'aviez pas accroché à In Memoriam, il y a donc peu de chances pour que cette nouvelle histoire vous passionne davantage. Les autres, au contraire, seront ravis d'apprendre que la durée de vie de ce nouvel épisode est estimée à 50 % du premier et que ce supplément sera disponible à la vente seul et en version collector, agrémentée du jeu de base et d'une foultitude de bonus sur la réalisation du projet. Il y aura même un bêtisier, dites donc. Y'a pas à dire, ils soignent leurs fans chez Lexis.

Faskil

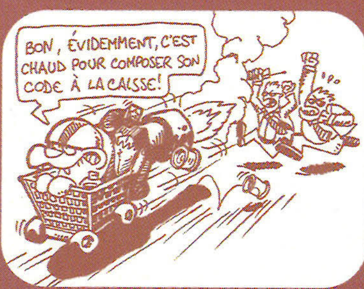


Alors, c'est comme le pendu. Mais avec vachement plus de lettres.



Snuff movie en guise d'apéro.

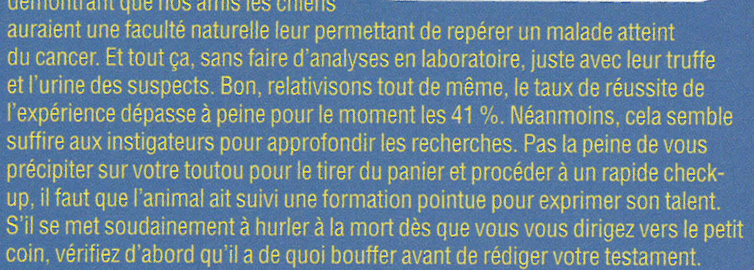
Trop de temps libre



Andy Tyler a dû louper son permis moto. Et pour compenser cette frustration, il a piqué un caddy, lui a collé un réacteur au derrière et quatre bons gros freins hydrauliques sur les roues. Depuis, il défile dans les parkings de supermarchés, chevauchant son bolide les cheveux au vent. Vous rigolez, mais l'engin monte tout de même à 80 km/h. Il n'a toujours pas de moto mais maintenant, il est heureux, Andy. Vivement qu'il monte son site Web pour nous expliquer comment tout ça fonctionne. Et qu'un deuxième abruti comme lui fabrique le sien pour qu'ils se tirent la bourre et finissent écrasés sur les murs d'un Franprix.



Wouf wouf, vous avez le cancer



Des scientifiques anglais viennent de conclure une enquête démontrant que nos amis les chiens auraient une faculté naturelle leur permettant de repérer un malade atteint du cancer. Et tout ça, sans faire d'analyses en laboratoire, juste avec leur truffe et l'urine des suspects. Bon, relativisons tout de même, le taux de réussite de l'expérience dépasse à peine pour le moment les 41 %. Néanmoins, cela semble suffire aux instigateurs pour approfondir les recherches. Pas la peine de vous précipiter sur votre toutou pour le tirer du panier et procéder à un rapide check-up, il faut que l'animal ait suivi une formation pointue pour exprimer son talent. S'il se met soudainement à hurler à la mort dès que vous vous dirigez vers le petit coin, vérifiez d'abord qu'il a de quoi bouffer avant de rédiger votre testament.



Phrase à la con

Lundi 4/10/2004 – 14h51

Bishop : « Quoi ? L'Irak, ça existe vraiment ? C'est pas un pays imaginaire de jeu vidéo ? ».

Caféine : « Ben ouais. Ça existe vraiment. C'est comme Lapin Magique ».



Le patron est (re) devenu fou

Petite digression musicale pour vous parler en vitesse du nouveau Super Discount 2 qu'il est bien. Piloté par Étienne de Crécy, l'album est une vraie bonne surprise dans le marasme actuel de la scène électro-française. Et en plus, le monsieur a de l'humour. Chaque morceau se voit affublé d'un titre en hommage aux grands réseaux P2P qui pourrissent la vie de la RIAA : d'Overnet à Soulseek, en passant par Bittorrent et Morpheus, ils y sont presque tous. Tout ça fleure bon la provoc' pour qu'on en parle partout. Heureusement qu'on ne se laisse pas avoir aussi facilement.



LE SEIGNEUR DES STRINGS EN CUIR

...des créatures, pardon, pas des strings. Je ne sais pas ce qui m'a pris. Il y a deux ans, Gonzo Suarez, le créateur de la série Commandos, quittait Pyro Studio pour fonder Arvirago et bosser sur un nouveau projet, The Lord of the Creatures. Ou alors, il a passé tout ce temps au troquet du coin ? Ah non, à voir les screenshots sur leur site (www.arvirago.com), du beau boulot a bel et bien été abattu. Côté features, ça cause d'un vaste monde dans lequel le joueur peut incarner cinq personnages aux styles variés et doit attraper des créatures. C'est comme des Pokémons mais moins mignons et plus tolérables. On vous demandera ensuite de les équiper et de les envoyer au combat lors de conflits tactiques en temps réel. Alors RTS ? Action à la troisième personne ? RPG tactique ? Eh bien ce n'est pas très clair pour l'instant. Mais là où il y a de la guerrière elfe court vêtue, il y a de l'espoir.



Télex

Un chômeur tchèque désespéré qui menaçait par SMS de se faire sauter le caisson a finalement trouvé un job. Dans l'administration. Ça lui apprendra à jouer au con.

Coté en bourse

À notre époque où les apparences ont tellement d'importance, il est vital de savoir bouger, parler et s'exhiber avec classe. Une odeur désagréable, un bruit de succion avec une paille, ce genre de choses ne sont plus tolérées. Même se gratter bêtement le bras n'est pas super glamour. Il est pourtant des démangeaisons qu'on ne peut ignorer très longtemps, notamment à l'entrejambe. Comment diable se tirer de ce mauvais pas sans perdre la face ? Simplement avec une classe folle. C'est dans cette optique que le Gentlemen's Ballscratcher a été inventé. Pour environs 15 euros, ce bel objet d'environ 22 centimètres pour un poids de 133 grammes vous permettra de vous soulager esthétiquement, sans avoir à en rougir. Son extrémité en forme de petite main féminine est idéale pour vous gratter les c… les testi… Bon, O.K., oubliez ça. Oubliez cette news, oubliez-moi. Je suis désolé… Plus jamais.



Easy rider

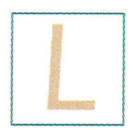
« C'était une journée comme les autres, monsieur l'agent. Je suis monté dans ma voiture, une Renault Vel Satis, j'ai pris l'autoroute et enclenché le régulateur de vitesse. Et là, tout a été très vite. La caisse s'est emballée, le compteur a explosé le seuil des 190 km/h et n'a plus daigné redescendre. »

Voui c'est ça bien sûr... Les forces de l'ordre sont plutôt sceptiques devant les explications de ce monsieur qui vient de faire un hi-score sur le radar du coin. Et nous aussi. Parce que selon les experts, ce genre d'incident est fort peu probable. D'autant qu'en théorie, les freins montés sur ce type d'engin ont toujours suffisamment de muscles dans les disques pour parer à cette éventualité malheureuse. Non, ne cherchez pas : chez Joystick, on a une petite idée de ce qui s'est réellement passé. Hein, C_Wiz ? Va falloir arrêter d'overclocker tout ce qui bouge, maintenant. Ça va mal se terminer ces conneries.

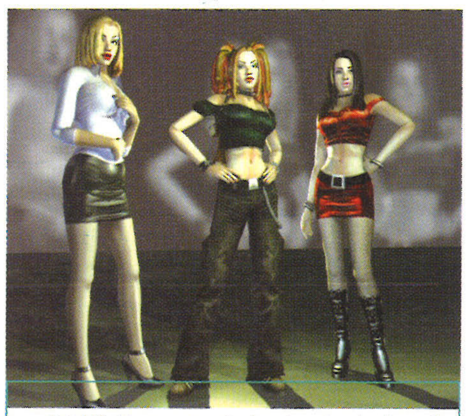


>Genre : Fesses à la troisième personne
>Éditeur : Tri Synergy
>Développeur : NU Generation Games/ Grande-Bretagne
>Sortie prévue : 1er trimestre 2005

ORIGIN OF THE SPECIES



La fameuse base militaire Area 51 et son désert environnant, une fille et ses potes en première ligne d'expériences scientifiques qui partent en vrille, des mutants, des insectes géants et des armes étranges (railgun, diffuseur de phéromones, fusil à puits gravitationnel...) Ça, on ne peut pas dire que le projet de NU Generation Games soit bien original. En revanche, on se demande comment les développeurs n'ont pas encore étouffé sous la masse de gameplay dont ils cherchent à bourrer leur jeu. Vous y dirigez une adolescente à couettes, cheveux rouges et jaunes, string qui sort du jean et sac nounours sur le dos. Une pétasse quoi, mais elle a l'air plutôt cool. Des buts principaux vous feront avancer dans l'histoire et de nombreuses quêtes annexes seront accessibles. La progression dans les niveaux se fera probablement en butant tout ce qui bouge, sauf les civils pris en tenailles entre les militaires et les mutants. Quoique NU GG annonce aussi un système « RPG lite » qui permettra divers styles de jeu et des récompenses en conséquence. Moui, on demande à voir, comme pour l'I.A. fantastique (comme d'hab). Quoi qu'il en soit, il est possible de gagner des points de compétence et ainsi d'obtenir des pouvoirs, offensifs ou défensifs. Le tout bercé par des contrôles intuitifs (combos, mouvements spéciaux), une action nerveuse mais lisible, etc. Des promesses certes, mais ça fait baver ; surtout que ça m'a l'air bien joli tout ça. Premier quart 2005 ? O.K., NU, on vous surveille (ici : www.nugenerationgames.com).



J'ai définitivement envie de voir ce jeu de plus près.



Si c'est pas mignon, ce petit sac à dos !

Fumble

Encore une connerie qui va faire des vagues



« Alors, mon Général, vous allez rire mais... vous savez, la bombe H qu'on a un peu égarée en 1958, ben... comment dire... on a peut-être enfin réussi à remettre la main dessus. » Bon, je caricature, mais c'est en gros ce qui a dû se dire dans les couloirs du Pentagone. Les recherches avaient pourtant été abandonnées il y a quelques années, faute de pistes. Mais depuis que des scientifiques ont remarqué un taux de radiation anormalement élevé le long des côtes de Géorgie, ils ont décidé de s'y remettre. Officiellement, l'engin est totalement inoffensif, vu qu'il lui manque sa petite capsule de plutonium pour péter. Mais ça reste quand même un joli déchet de près de 200 kilos d'explosifs, enfoui quelque part sous l'eau et qui ne demande probablement qu'à hurler « hello world », avec ou sans capsule. Du coup, le monde retient son souffle. Et les Georgiens sortent les planches de surf.

Doom 3
édition baby-sitter

Ah, ça, on peut dire qu'elle a eu chaud cette infortunée baby-sitter de Barstow, en Californie. Quand la môme qu'elle gardait, âgée d'à peine onze ans, a voulu étrangler le chien « paskivoulaipamanger », elle a d'abord tenté de la raisonner calmement. Quand la gosse a saisi une pelle, elle a compris que ça partait mal et tenté de hausser le ton pour reprendre le dessus. La pelle est devenue une batte, puis un fusil et la malheureuse victime a fini par envisager une retraite rapide dans la salle de bain quand elle a vu poindre... une machette. Une fois à l'abri, elle a pu sans mal contacter la police qui, après avoir poursuivi la suspecte à vélo pendant près d'une heure, a finalement pu la jeter derrière les barreaux. On ignore encore quel jeu vidéo les parents vont désigner comme sponsor officiel du procès, mais Lapin Magique n'est curieusement pas pressenti.



Doux rêve

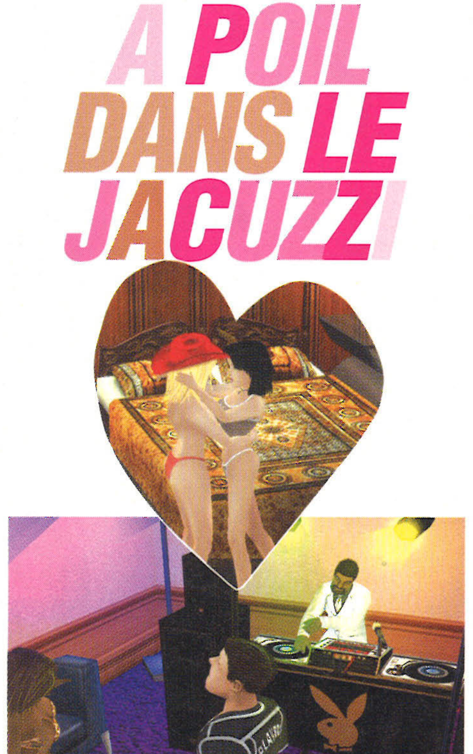
Sony Music, l'une des majors du disque, vient de décider d'arrêter la protection de ses CD audio. Exit donc le « copy control » pourri qui empêchait l'utilisateur honnête d'écouter ses disques sur son PC. Justification du big boss de la boîte « Je pense que la population a compris que le piratage était un mal. Nous n'avons plus besoin d'entraver la copie. » Je pense surtout qu'ils se sont enfin rendu compte que ça ne servait strictement à rien, si ce n'est à énerver le consommateur honnête. Reste plus qu'à inventer le « quality control » qui nous débarrasserait une bonne fois pour toutes des daubes qu'ils gravent sur leurs galettes et ce serait le bonheur.



Blessure de guerre

Escalation, le premier add-on pour Joint Ops, le FPS militaire de NovaLogic, est en bonne voie. Si personne ne fait de boulette, il devrait nous arriver dans le courant du mois. Au menu, 25 maps inédites, une excursion touristique en Asie, de nouveaux véhicules pour parader devant l'ennemi, de nouvelles armes pour lui plomber les fesses et également la possibilité de se faire larguer en parachute. Tiens, c'est original ça. Moi, la dernière fois, c'était dans un train.

À POIL DANS LE JACUZZI



Ah super, des nouveaux screenshots de Playboy : The Mansion. En revanche, rien de neuf concernant le gameplay : c'est toujours prévu pour être un Sims-like adulte où il faudra jouer les Hugh Heffner et entretenir avec soin son parc de biches. Un peu comme Zoo Tycoon, en fait, mais avec de la fesse. Pfff, moi je m'en fous, je les ai vues en vrai.



EN ATTENDANT LE LEVER DU SOLEIL

Pour contenter sa base de fans sans cesse grandissante, Focus annonce l'arrivée prochaine d'un nouveau add-on pour Trackmania, baptisé Speed Up. Comme la précédente, cette extension sera généreusement offerte par nos amis de Nadeo contre la somme de zéro centime et une tétrachiée de panneaux publicitaires dans le jeu. Mais ne boudons pas notre plaisir : plus qu'un simple pack de circuits, Speed Up offrira carrément de nouvelles libertés dans les constructions ce qui devrait déboucher sur des parcours encore plus délirants. Et puis, ça permettra d'user de la gomme en attendant l'arrivée de Sunrise, pseudo-suite annoncée pour le début de l'année prochaine.

TÉLEX

Pour s'occuper entre deux sorties, on continue allégrement de se bouffer les uns les autres dans le milieu du jeu vidéo. Ce coup-ci, c'est Monsieur Midway qui allonge les billets pour s'offrir Inevitable Entertainment, le studio qui bosse actuellement sur Area 51, le FPS avec des morceaux de petits gris dedans.



ELLE EST OÙ PAMELA ?

Tom Hansen avait toujours rêvé de faire carrière sur les plages de Californie, entouré de toute l'équipe féminine d'Alerte à Malibu, pour surveiller les baigneuses imprudentes, sauver leur vie et terminer tout ça dans la cabane à parasols. Trop enthousiaste, il n'a pas fait gaffe du coup quand on lui a proposé un job de garde-côte, il a dit oui. Là, maintenant, sur son baleinier russe à la dérive, paumé en pleine mer de Béring démontée, croyez-le, il regrette amèrement sa distraction. Sans compter qu'il y a un paquet de trucs vivants louches qui rôdent autour du navire. Voilà en gros à quoi devrait ressembler Cold Fear, le nouveau bébé d'Ubi Soft : un titre d'action-horreur à la troisième personne qui devrait nous faire frissonner de terreur. Ce sont les gens de Darkworks (Alone In The Dark 4) qui bossent dessus et ça devrait débouler sur nos machines en mars 2005.

SEGA

"PAR **SPORTS INTERACTIVE**, LES CRÉATEURS DE LA SÉRIE **L'ENTRAINEUR**"

SPORTS INTERACTIVE www.sigames.com

LE **MEILLEUR JEU**
DE **MANAGEMENT**
DE **FOOTBALL**
S'APPELLE DÉSORMAIS
FOOTBALL MANAGER

OFFREZ-VOUS LE TRANSFERT DE L'ANNÉE !

FOOTBALL MANAGER 2005

DISPONIBLE LE 5 NOVEMBRE 04

Vivez la magie, le stress et l'ambition d'un **manager de football**. Construisez et dirigez **tous les aspects du club de football** dont vous aurez la charge : recrutement, tactique, entraînement, stratégie, finances, communication... **Avec Football Manager 2005 vous avez tous les pouvoirs !**



PC CD







www.footballmanager.net

alerte orange

20 cm de bonheur



On vous parle en vitesse d'Art Milenium parce que ce sont des potes et qu'ils font des trucs vachement bien. Si vous avez déjà épuisé l'intégralité du catalogue de figurines Games Workshop et qu'il vous reste des thunes, jetez un œil du côté de la série Dolmen qu'ils distribuent. Des statuettes de 18 à 20 cm qui ont de la gueule, un background romancé qu'on peut lire sur le site (www.dolmen.ws) et surtout un prix qui ne devrait pas vous saigner à blanc (dans les 35 euros pièce). De quoi enfin habiller avec goût ce manteau de cheminée tout vide. Si madame est d'accord...



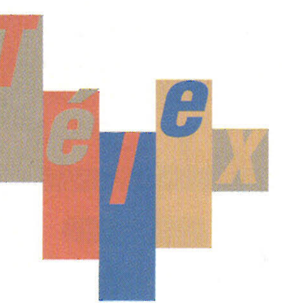
Pauvre, mais vivant

Warhammer Online n'est pas mort ! C'est le boss de Climax lui-même qui l'annonce dans une interview accordée à l'un de nos confrères. Celui-ci précise que Games Workshop s'est bel et bien désengagé financièrement du projet mais continue malgré tout de le soutenir. Comment ? Mystère. Sans doute en passant leur taper sur l'épaule de temps en temps et en leur répétant qu'ils sont les plus beaux. Pas de date de sortie pour le moment, mais ils espèrent boucler tout ça d'ici un an et demi max.



Chiens en treillis

Des nouvelles du mystérieux War Dogs en préparation chez Quicksilver Software. Le site, plutôt moche, s'agrémente de quelques infos encore très orientées blabla marketing mais toujours bonnes à prendre. Il s'agira donc d'un jeu d'action tactique dans lequel on contrôlera une trentaine de soldats. Basé sur le moteur de Full Spectrum Warrior, le titre en reprendra d'ailleurs les principales caractéristiques (système de commandement, I.A.) ainsi qu'une flopée d'options tactiques (support aérien, artillerie, etc.). Tout ça avec la bénédiction de l'armée américaine qui sponsorise le projet. Il y a bien quelques images de piètre qualité sur le site des développeurs (www.quicksilver.com) mais c'est un peu la misère. C'est la guerre, c'est normal.



Télex

3DRealms bosserait actuellement sur un nouveau projet de jeu totalement original et super secret. On murmure une résurrection de Prey et une date de sortie entre 2024 et 2052.



S'il n'est pas dans les tests, il y a une raison

Aujourd'hui, vous êtes un éleveur de souris. Et comme chaque année, c'est le moment de retrouver tous vos potes à Walnuts City, lieu du grand trophée annuel de courses de rongeurs. Pour gagner, il suffit de faire traverser à vos bestioles des labyrinthes en évitant soigneusement les pièges qui les parsèment. Pour faire simple, disons que c'est un peu comme Lemmings, sans tous les trucs bien, avec des graphismes qui doivent dater de la même époque et un gameplay qui n'intéressera probablement pas les plus de six ans. Voilà, c'était Mouse Trophy, distribué par Micro Application. Vous pouvez rouvrir les yeux, le cauchemar est terminé.

Télex

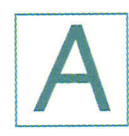
Un geek chinois très inspiré s'est vu refuser par les autorités le droit d'appeler son fils «@». Pas parce que c'est complètement idiot. Mais parce que ça ne se traduit pas pen mandarin comme l'exige la loi.

Larry chez les Russes

Une vague simulation de «vraie vie» avec beaucoup de sexe, d'alcool et de jolies filles dedans, ponctuée de mini-jeux « hystériques » (c'est le communiqué qui le dit), ça ne vous rappelle rien ? Et pourtant ce n'est pas la description du dernier Larry, mais du prochain titre de Montecristo, 7 Sins, développé par les Russes d'Akella (Pirates des Caraïbes). Bah, de toute façon, faire pire que Sierra sur ce coup-là, ça relèverait de l'exploit.

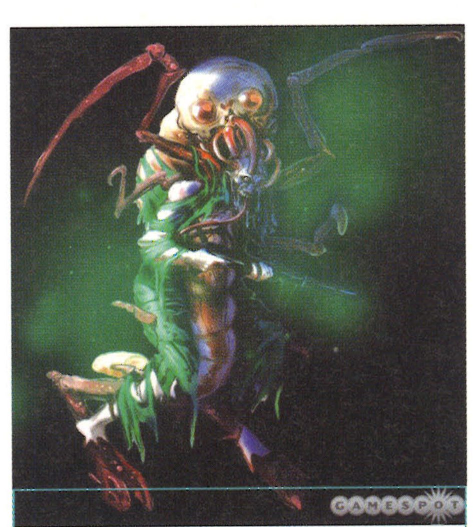
> Genre : Très bonne nouvelle
> Éditeur : Tri Synergy
> Développeur : Irrational games
> Sortie prévue : inconnue

BIOSHOCK

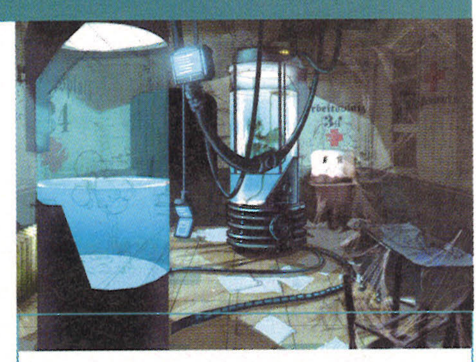


Avec Brioshock vous allez découvrir un nouveau genre de friandise. Brioshock, c'est une délicieuse brioche enrobée d'un chocolat fondant qui va vous faire un choc ! Ah typo. Excusez-moi, typo. Ça arrive. Je devais vous parler de Bioshock en fait, le prochain FPS RPG de Irrational games. Un jeu qui n'a officiellement rien à voir avec System Shock 1 & 2 parce qu'ils n'ont pas les droits pour ces titres. Mais comme cela fait déjà trois ans qu'ils y travaillent avec leurs propres thunes, assistés d'une partie des développeurs de Looking Glass ayant bossé sur les deux premiers épisodes, on ne peut pas s'empêcher d'y voir plus qu'une coïncidence. L'aventure risque d'être largement plus vivante cette fois, puisque vous serez propulsé dans une biosphère des plus étonnantes. Le lieu semble clos : c'est un ancien complexe militaire de la Deuxième Guerre mondiale, transformé en laboratoire au XXIe siècle. Il y pullule à présent des bestioles peu humaines. Entre les « drones » qui bouffent les cadavres disséminés un peu partout, les « prédateurs » qui se goinfrent du drone et les « soldats » qui protègent ces derniers, il y aurait de quoi faire plus de deux cents épisodes d'« histoires naturelles » pour TF1. De votre côté, à vous de choisir vos armes. Se shooter à l'ADN mutant (le plasmide) pour s'octroyer des pouvoirs est une possibilité. Il faudra même essayer divers échantillons selon les situations rencontrées. Un choix stratégique donc, tout comme le sera la gestion du matos et des nombreux upgrades utilisables sur les armes ou sur l'équipement divers. Il y a encore beaucoup à dire sur Bioshock, et le développement commence à peine, on vous en reparle donc très bientôt.

Fumble



Pas mal ton costume ! Mais si on danse ?



Le jeu est tellement pas commencé qu'on n'a que des artworks à vous montrer.

Par ici les sorties



Oh ça va, si on peut plus déconner…

Lors du dernier Nintendo Gamers Summit, le constructeur nippon a enfin dévoilé des informations intéressantes sur sa future bombe, la DS. Avec une date de sortie fixée au 21 novembre aux États-Unis, un prix alléchant de 149 dollars et une line-up auréolée de titres forts, tout semble franchement bien parti pour permettre à Nintendo d'atteindre ses prévisions. Soit 4 millions de consoles vendues d'ici à mars 2005, rien que ça. Les détails d'une sortie dans notre tiers-monde européen restent comme d'habitude tout à fait inconnus. « On verra s'il nous en reste. » Mais a priori, le bébé devrait nous arriver vers le premier trimestre de l'année prochaine, au même moment où une certaine PSP pointera le bout de son nez. Pour cela, il faudrait que Sony parvienne à tenir ses délais. Certaines rumeurs font état d'une sortie retardée en raison d'un manque cruel de jeux et d'une batterie à l'autonomie pour le moins douteuse. Lors du dernier Tokyo Game Show, les jolies hôtesses chargées de trimballer la portable dans les allées disparaissaient mystérieusement toutes les deux heures dans un endroit secret. Mon petit doigt me dit que ce n'était probablement pas au petit coin.

Holà, pas si vite !

Microsoft et l'inventeur de l'Ethernet, Bob Metcalfe, viennent d'investir conjointement 53 millions de dollars dans ce qu'ils espèrent être la norme WiFi du futur : le Zigbee. Un débit quatre fois inférieur à la norme sans fil actuelle, sur une distance rikiki de 30 mètres… Alors, O.K., il paraît qu'il consomme moins d'énergie. Mais mon RJ45 aussi, hein.

Phrase à la con

Mardi 5/10/2004 – 11h38
Bishop : « On peut mourir dans Myst 4 ? ».
Faskil : « D'ennui ? ».

>Genre : RTS en quête d'identité
>Éditeur : Sunflowers
>Développeur : SEK/Allemagne
>Sortie prévue : Pas de sitôt

PARAWORLD

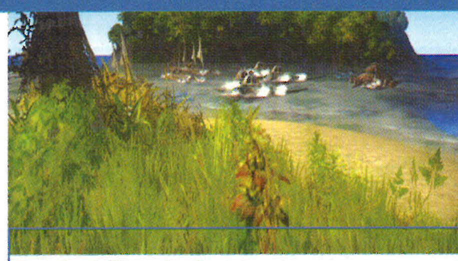


Le retour du jeu sans nom ! On en parlait dans le dossier de l'E3 de 2003 (Joy n°150), sauf qu'à l'époque, les développeurs de SEK n'avaient pas encore baptisé leur bébé. Eh bien voilà, il en a un, maintenant, de blase : Paraworld. Et non, ce n'est pas un jeu de stratégie basée sur le corps de parachutistes français. Moi qui rêvais de chanter de belles chansons d'une voix grave et rythmée : « Rien ne saurait t'émouvoir/Para rude parachutiste/C'est la loi/Dans les dangers de la piste/Rien ne saurait t'émouvoir ». Tant pis... Para, c'est pour parallèle, vu qu'on va évoluer dans un monde où dinosaures et humains vivent ensemble dans un climat de franche déconnade et de boucherie sanglante. Une histoire de voyage entre les dimensions... Alors ne vous étonnez pas si le jeu vous propose de recruter Charles Darwin dans votre clan, par exemple. Côté gameplay, votre tribu devra gérer un arbre technologique ou encore apprivoiser toutes sortes de bestioles pour leur apprendre à bouffer le voisin. Trois races seront proposées, chacune spécialisée dans un domaine : attaque/défense, élevage ou science. De plus, les compétences de vos héros auront une influence sur tous ces aspects. Vous trimballerez ce petit monde de région en région, jour et nuit, bravant divers climats. Depuis 2003, on a vu pas mal de trucs impressionnants dans le genre RTS, mais le jeu de SEK semble toujours aussi joli. Vivement Paraw...
Ah tiens, le nom n'est pas définitif ? Vivement le jeu sans nom définitif donc !

Fumble



Des batailles qui se dérouleront sur terre comme sur mer.



Et moi qui déteste les dinosaures...



Ou alors j'ai rien compris ????

La loi de Murphy, tout le monde en a au moins fait l'expérience une fois dans sa vie. Mais si, vous savez, l'adage selon lequel « tout ce qui va bien finira par aller mal » et « quand ça va mal, ça ne va pas tarder à empirer ». Voilààà, vous voyez que vous connaissez. Eh bien, figurez-vous qu'il y a peut-être une parade. Scientifique, qui plus est. Avec une formule très sérieuse illustrée ci-contre. Alors, en gros, pour le commun des mortels, ça dit quoi ? L'équation nous apprend que suivant des paramètres définis (urgence, complexité ou talent), on peut déterminer la probabilité d'une catastrophe a priori imprévisible. Du coup, pour empêcher la catastrophe de se produire, rien de plus simple : il suffit de changer l'un des paramètres. Pas assez de talent pour un truc ? Ne le faites pas. Trop compliqué ? Faites plus simple. Pas assez de temps ? Prenez-en plus. Ah ben oui, évidemment, vu comme ça, ça a l'air tout de suite plus facile. Sauf qu'il y a un hic : à cette équation, il faut également appliquer un facteur « Murphy». Donc du coup, ça sert super à rien en fait. Bon, on va encore dire que je tape sur les scientifiques mais... Sérieusement, ils ne me cherchent pas un peu ?

$$((U + C + I) x (10S)) / 20xAx1 / (1-\sin(F/10))$$



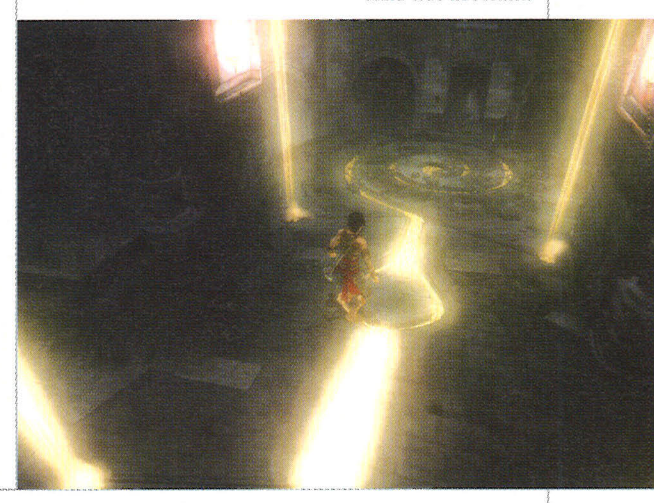


Vous aimez ? C'est moi qui l'ai fait !



C'est officiel, le Prince de Perse a l'âme du guerrier. Vous savez, le truc qu'il a en dedans de lui et qui le pousse à couper des gens en deux horizontalement, verticalement ou en biais. Victime de harcèlement de la part d'une entité divine, le Prince décide de se rendre sur une île mystérieuse pour porter plainte. Il espère revenir suffisamment loin dans le passé pour empêcher la création des sables magiques par l'Impératrice du temps (et donc régler son problème). Ça paraît un plan totalement idiot, à moi comme au vieux sage qui tente de raisonner le Prince avec des arguments de choc : crève, c'est ton destin de toute façon. Qui vivra verra. La mise en place des niveaux semble très différente de celle des Sables du Temps. Le gameplay demandera de nombreux allers et retours peu répétitifs, puisque le décor et le challenge évolueront en fonction de l'époque à laquelle vous les aborderez. Non, je ne suis pas saoul. Il y a bel et bien des portails qui vous transporteront du présent au passé et vice versa. Un coup, le couloir est calme avec quelques pièges qui ne fonctionnent pas et cinq minutes après, l'endroit

Un portail du temps, non seulement utile, mais très décoratif.



GENRE
Plate-forme gore

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Ubi Soft Montréal/Canada

SORTIE PRÉVUE
Décembre 2004

PRINCE OF PERSIA L'ÂME DU GUERRIER

Vous voyez le gros panneau de bois ? Il passe vite. Très, très vite.

est encombré de scies circulaires meurtrières et de pieux affûtés. Sans compter les nouveaux ennemis. Plein. Partout.

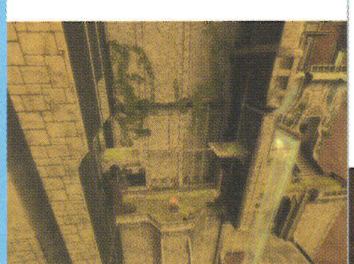
Chose promise, chose due

Je vous ai déjà parlé des combats et je le confirme, ils sont terriblement intéressants : projeter un mec dans un précipice, parer un coup, achever une autre créature en lui piquant son arme, puis balancer celle-ci sur la saleté qui reste à distance en vous transperçant de dagues de jet... Le contrôle de ses actions est bien plus grand que dans SdT. On hésite sans cesse entre un style efficace et quelques mouvements dangereux, mais tellement jouissifs. Avec plusieurs adversaires sur le dos, il faut un bon timing pour ne pas être pris dans une succession d'attaques imparables. Plus de maîtrise et on saute sur les murs, on enchaîne les glissades le long des échelles avec des propulsions toutes lames dehors vers les cibles qui attendent en bas. Car Ubi Soft Montréal a très bien mélangé plate-forme et combat : deux, trois sauts, décapitation, passage sur une poutre, strangulation, etc. Les niveaux que j'ai pu tester sont nerveux et rythmés, que du bonheur.

J'ai des preuves !

J'aimerais également vous répéter que le jeu est magnifique, mais à quoi bon ? Au cas où vous ne l'auriez pas déjà remarqué, il y a une démo sur votre CD ou DVD. Si vous ne vous êtes pas encore jeté dessus, faites-le maintenant. Allez mater le moteur de SdT remanié et blindé d'effets : particules, ombres, brouillard, etc. Regardez un peu les cinématiques. Pas mal, hein ? C'est produit par une équipe interne qui s'occupe de tous les jeux d'USM. Vérifiez aussi dès maintenant si l'ergonomie clavier souris vous convient ou si un pad est nécessaire (moi je préfère le pad...) Bon, la version bêta avait encore quelques problèmes de caméra qui se cogne aux murs. Comme c'est un souci récurrent du genre, on verra ce qu'il en est dans la version finale.

Fumble





Voilà une ennemie plus balèze que les troufions de base. Très sautillante, très énervante.

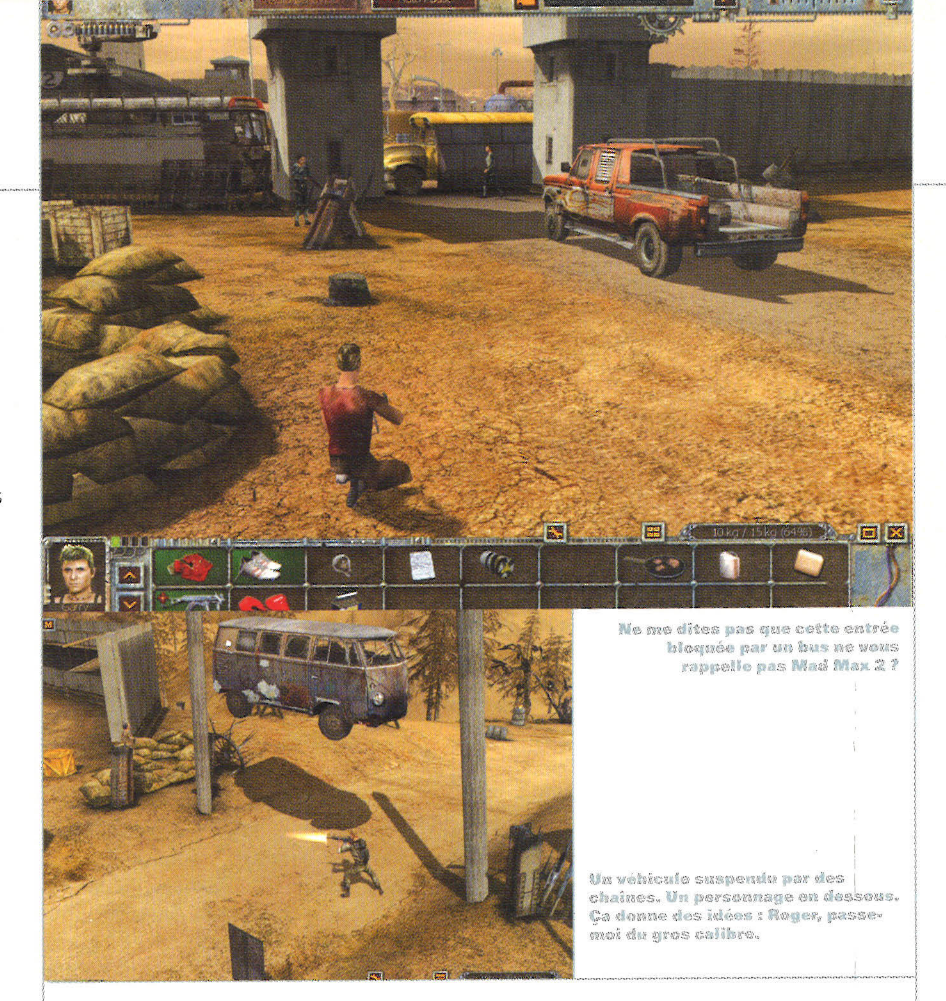
En 2083, il ne fait pas bon vivre sur Terre. Le chaos s'est installé dans chaque recoin du monde après qu'un cataclysme a décimé la majeure partie de l'humanité. Très inspiré de Mad Max, l'univers apocalyptique de The Fall va jusqu'à en reprendre les véhicules gisant au milieu de déserts sans fin. Des gangs appliquent la loi du plus fort et règnent en maître sur de nombreuses régions. Votre famille a d'ailleurs été lâchement éliminé par l'un d'entre eux. C'est pourquoi vous vous enrôlez dans les troupes pacificatrices du Gouvernement du Nouvel Ordre. Cette organisation tente de réinstaurer un semblant de justice dans l'anarchie omniprésente.
Silver Style a décidé d'immerger directement le joueur sans passer par les étapes traditionnelles de création de personnage. Vous plongez donc immédiatement dans l'aventure en n'ayant eu que le temps de sélectionner le visage de votre avatar. Le choix des caractéristiques et capacités se fait lors du premier entretien qui vous permettra d'obtenir vos papiers d'identité. Que vous rêviez de devenir spécialiste dans le maniement de diverses armes ou même être cuisinier, tout est possible. Il existe tout un panel de talents que les plus rôlistes d'entre vous apprécieront sans nul doute.

GENRE
Jeu de rôle

ÉDITEUR
PointSoft

DÉVELOPPEUR
Silver Style Entertainment/ Allemagne

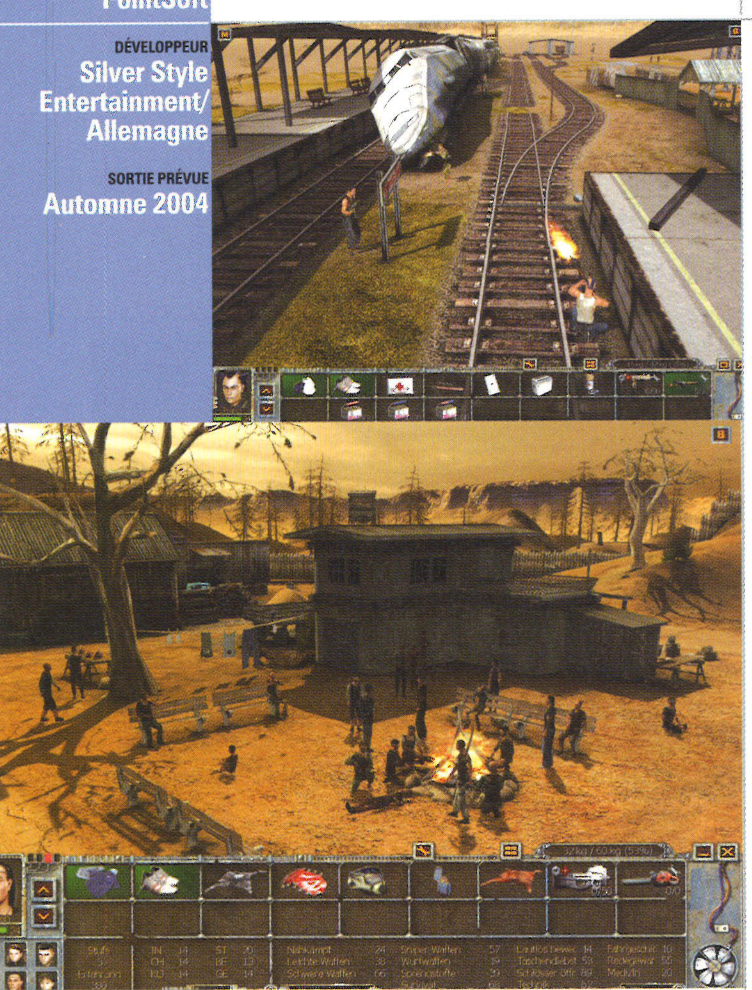
SORTIE PRÉVUE
Automne 2004



Ne me dites pas que cette entrée bloquée par un bus ne vous rappelle pas Mad Max 2 ?

Un véhicule suspendu par des chaînes. Un personnage en dessous. Ça donne des idées : Roger, passe-moi du gros calibre.

THE FALL LAST DAYS OF GAIA



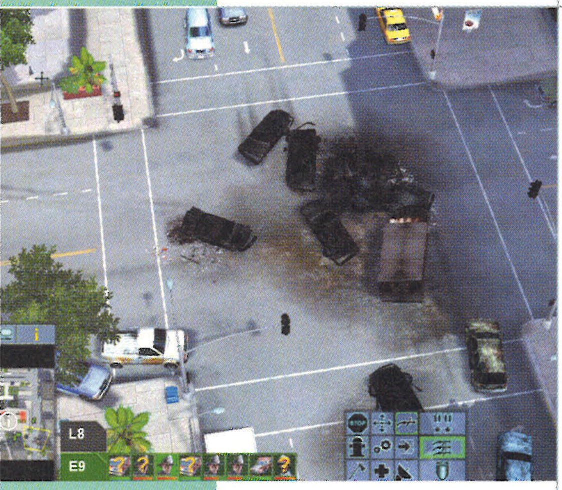
Simple mais efficace

Pour le reste, The Fall semble assez complet sans forcément être novateur. Comme tout jeu de rôle qui se respecte, il est nécessaire de parler à une multitude de PNJ (Personnage Non Joueur) qui vous confieront des missions diverses et variées. Non linéaire, le scénario devrait remettre votre allégeance en question. Niveau gameplay, les différentes actions s'effectuent à la souris, hormis le déplacement du personnage qui se fait au clavier. Les phases de combat revêtent un caractère tactique, que vous soyez seul ou à la tête d'un groupe pouvant atteindre jusqu'à six membres. Mettez-vous à couvert derrière certains éléments du décor et surprenez votre adversaire. Si vous aimez prendre le temps de réfléchir, un système de pause permet de ne pas se laisser déborder par l'ordinateur.
Outre les phases de fusillades, votre personnage peut piloter des véhicules, creuser des trous pour trouver de l'eau ou chasser pour se nourrir. Ces phases de chasse sont d'ailleurs un peu surréalistes : lorsque le personnage débarque dans un enclos à vaches, abat froidement l'une d'entre elles, et en découpe un énorme steak, le fermier reste de marbre. Malgré quelques petites incohérences de la sorte (qu'on espère bien voir disparaître lors de la version finale), The Fall dispose d'un bon potentiel. En plus, il nous épargne une énième aventure de chevaliers, et je serai bien le dernier à m'en plaindre.

Cyd







« Objectif : circonscrire le feu dû au carambolage ». Ça, c'est fait...

GENRE
Simulation de pompiers

ÉDITEUR
Focus Home Interactive

DÉVELOPPEUR
Montecristo/ France

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2004

FIRE DEPARTMENT 2

Peut-être faites-vous partie de ces gens qui, enfants, rêvaient de devenir pompier (contrairement à moi qui ne pensais qu'à bosser chez Joystick) ? Peut-être faites-vous également partie de ces gens qui, adultes, exercent une profession radicalement différente ? Ne regrettez rien, Montecristo vous propose d'enfiler une tenue ignifugée pour voler au secours du peuple en danger, confortablement installé derrière votre PC. La réalisation de Fire Department était pour le moins désastreuse et gâchait ce qui semble être une idée originale. Désireux de faire vraiment mieux, Montecristo a doté son titre d'un vrai moteur de propagation des flammes et fumées. Cet outil – créé avec l'aide de soldats du feu – prend en compte un tas de paramètres super compliqués pour simuler à la perfection n'importe quel incendie. Pour pouvoir s'en sortir, il faut donc avoir une bonne connaissance des différents types de feux et de leurs manières de se propager (flashover, backdraft, rayonnement mais aussi la ventilation, les canalisations, les gaines électriques...). Espérons que la documentation et les tutoriaux – absents de cette version bêta – guideront le joueur dans cette tâche ardue.

Nos pompiers bénéficient d'une mise à jour de leur cerveau et sont enfin capables de prendre des initiatives. Chouette, car c'était assez pénible de les voir passivement mourir dans les flammes. Il semble toujours y avoir des éléments scriptés mais ces derniers se déclenchent plus discrètement afin de relancer l'action. Le moteur graphique a également subi un léger lifting et propose des visuels plus fins et quelques effets spéciaux supplémentaires.

Pompier, bon oeil

En plus de ces améliorations, Fire Department 2 devrait proposer quinze missions variées réparties sur cinq campagnes, ainsi que de nouveaux véhicules, comme le bateau-pompe, des hélicoptères ou des avions bombardiers d'eau. De nouvelles unités spécialisées devraient également faire leur apparition : cynophile, désincarcération, produits toxiques, etc. Sur les plus grandes cartes (qui sont trois à quatre fois plus imposantes qu'avant), vous pourrez diriger une cinquantaine d'hommes et une dizaine de véhicules. À noter également, l'apparition d'un mode multijoueur (jusqu'à quatre participants) qui n'est pas encore implémenté pour l'heure. Les différentes missions disponibles dans cette version bêta sont bien structurées et on se retrouve très vite pris dans le feu de l'action. Peut-être trop vite, car même au niveau de difficulté le plus simple, il faut gérer plusieurs foyers et les flammes n'attendent pas. On est vite dépassé par les événements et on assiste parfois à la reprise de certains feux que l'on croyait éteints. Espérons donc que Montecristo saura affiner son gameplay et proposer des tutoriaux vraiment didactiques afin que les pompiers professionnels ne soient pas les seuls à profiter de ce jeu original.

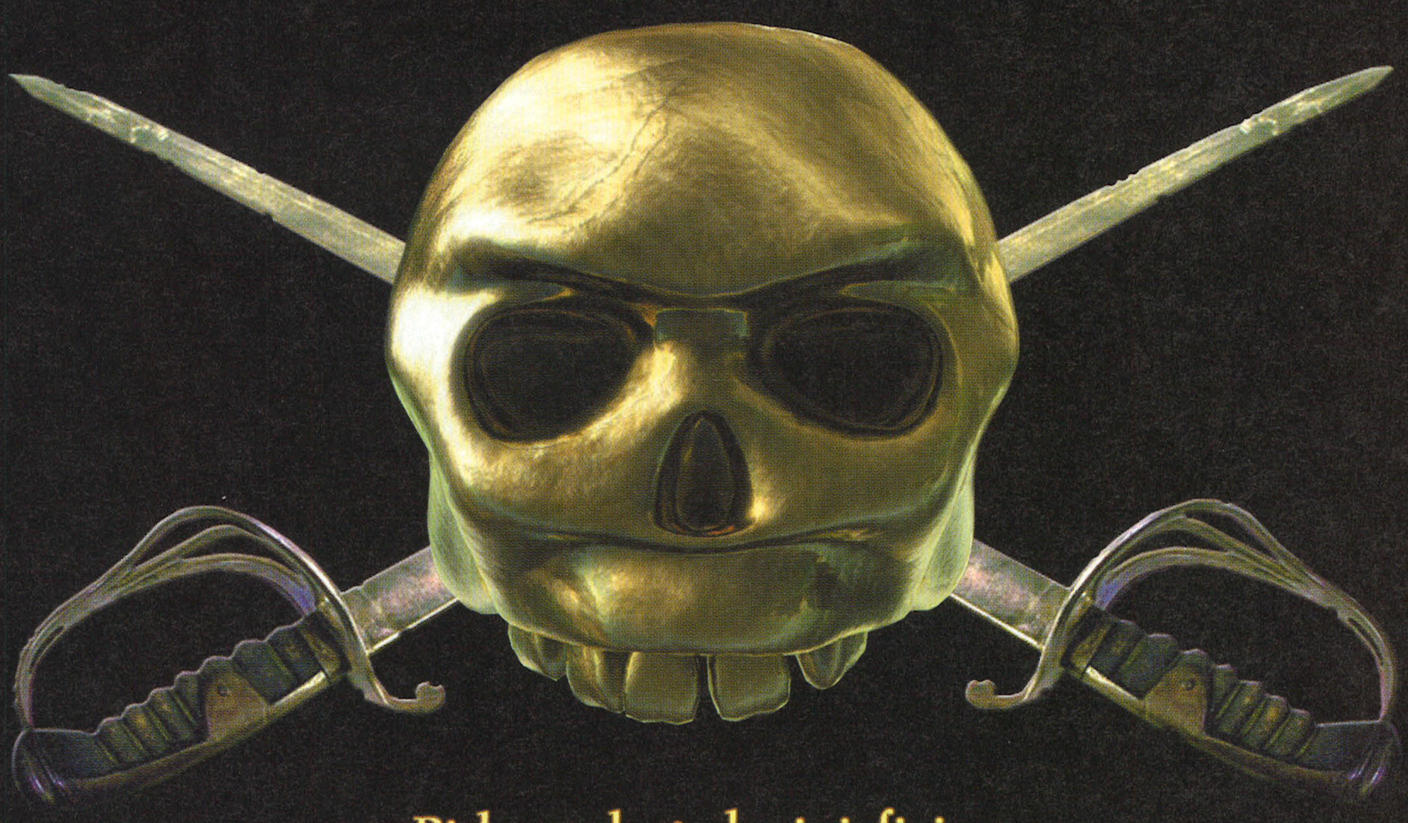
Bishop

Encore une mission accomplie pour nos vaillants pompiers !

Les briefings sont très détaillés, mais manquent d'interactivité.

Port Royale 2

ENTREPRENDRE, CONSTRUIRE, CONQUÉRIR !



« Richesse, durée de vie infinie.»
PC4WAR - 4/5

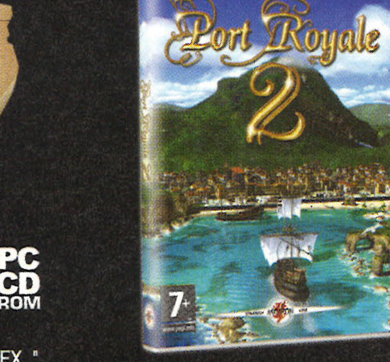
« C'est beau, c'est prenant et ça fleure bon le rhum et la boucane.»
TOTAL JEUX PC - 15/20







Port Royale 2 est la nouvelle simulation/gestion de commerce dans les caraïbes du XVIIème siècle. Incarnez le capitaine d'un navire et naviguez entre commerce, bataille, politique et pirates… Alors hissez la grand voile, moussaillons !











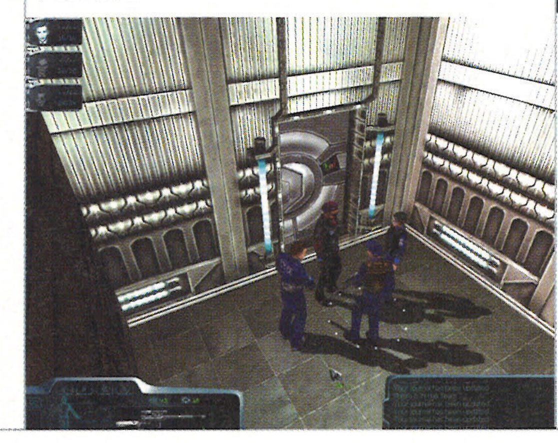


"NVIDIA : la meilleure façon de jouer" - "Les jeux les plus détonnants sont optimisés sur NVIDIA® GeForce FX."

Je suis brune, grande, incroyablement bien gaulée, naturellement douée malgré ma vision naïvement manichéenne du monde, tous les hommes tournent la tête sur mon passage mais aucun ne me manquera plus jamais de courtoisie. Mon secret ne repose pas sur une crème épilatoire à la cire de dauphin, un déodorant qui fait sentir bon sous les bras ou le nouveau champoing au Couillonus-CR, mais sur l'uniforme de police que j'arbore fièrement. En 2170, les discriminations raciales et sexuelles n'existent plus et on ne juge les gens que sur leur seul mérite.
Et je suis très méritante. Pas seulement à cause des mes atouts physiques, mais par mon acharnement au travail, mon incorruptibilité notoire et mon papa célèbre dans tous les commissariats du monde. Mon père, ce héros, pourrais-je dire. Aujourd'hui, je suis un peu stressée car c'est mon premier jour, ma première mission, ma première prise



Dix minutes pour comprendre pourquoi ce garde ne nous laissait pas passer. J'ai même tenté l'intimidation, rien à faire.



GENRE
Tactique/RPG
ÉDITEUR
Dreamcatcher
DÉVELOPPEUR
Mist Land/Russie
SORTIE PRÉVUE
Fin 2004

COPS 2170 THE POWER OF LAW



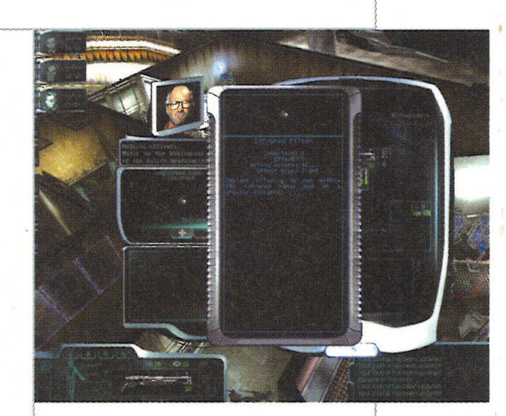
On peut utiliser les véhicules, à condition d'avoir un pilote.

de risque. Le chef nous envoie à l'hôtel de ville pour ramener un peu d'ordre dans le quartier, agité par des bandes rivales. Armée d'un gros calibre qui pèse lourdement sur ma jambe, je pénètre dans mon véhicule de patrouille avec mes deux sidekicks, Charlie et Maxim. Mécréants, préparez-vous, la justice arrive.

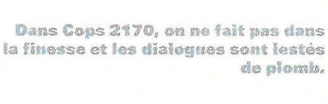
La loi, c'est moi

Cops 2170 reprend le concept de Jagged Alliance : votre équipe doit dessouder tous les méchants de la carte, tour par tour. Hautement tactique par essence, il faut gérer au mieux son inventaire et ses mouvements en fonction du nombre de points de déplacement de chacun. Les actions des personnages (hors manipulation d'arme et d'inventaire) se limitent au strict minimum : marche, course, accroupi. Aucune option pour ramper, grimper sur un objet ou se déplacer discrètement. Le moteur graphique, tout en 3D laisse un sentiment mitigé (ambiance sympa, mais laidement rendue), l'interface est pénible à gérer et les bruitages très moyens. Dites les gars, comparé à Jagged Alliance, Cops 2170 s'imposerait presque, mais quelqu'un vous a parlé de Silent Storm récemment ? Non ? Dommage, il y avait moyen de s'en inspirer pourtant... Ne perdons pas espoir pour autant, amis fans de tactique en tour par tour, Cops 2170 comporte une espèce de campagne dynamique, composée de missions statiques dans un monde qui évolue tout seul. Oui hein, vous non plus vous n'avez rien pigé à la phrase précédente. Néanmoins, cela semble une bonne idée pour intriguer le joueur (et le testeur). Après avoir joué quelques heures, je garde une impression assez floue de l'ensemble. Cops 2170 a le potentiel pour me séduire, malgré son physique un peu ingrat, à condition qu'il prouve sa valeur tactique pendant le test. Surtout que Silent Storm me fait toujours les yeux doux...

Bishop







Dans Cops 2170, on ne fait pas dans la finesse et les dialogues sont lestés de plomb.

GENRE
Film de guerre

ÉDITEUR
Electronic Arts

DÉVELOPPEUR
Electronic Arts/États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2004

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

J'en suis sûr : vous avez toujours rêvé de patauger dans la vase sur des centaines de mètres, avec de l'eau de mer jusqu'à la poitrine et quarante kilos de bardas sur le dos, pendant que des types embusqués dans des bunkers s'efforcent de vous trouer le bide avec leurs mitrailleuses lourdes. Avouez, vous adorez ça. Eh bien ça tombe drôlement bien, bande de petits veinards, parce que Electronic Arts a décidé de combler vos espoirs les plus fous avec Medal of Honor Pacific Assault ! La suite tant attendue du fameux Allied Assault, déjà célèbre pour ses jeux de plage à balles réelles, ne manquera pas de viande hachée, d'explosions incessantes, de débarquements suicidaires et d'avions qui piquent sur vous avec la ferme intention de déposer une bombe en plein sur votre casque. La fête commencera par l'attaque surprise lancée contre la base navale de Pearl Harbor par les fourbes soldats de l'Empire du Soleil Levant. La bêta que nous avons reçue permettait de revivre le torpillage en règle de la flotte américaine, avec des scènes de destruction extrêmement spectaculaires (quoique peu interactives). Le ciel grouille d'avions japonais pendant qu'à bord d'une vedette rapide le joueur se faufile entre d'énormes cuirassés éventrés par les explosions, leurs superstructures en flammes s'effondrent dans une pluie de débris métalliques incandescents, des grappes de marins sautent à la mer pour tenter d'échapper aux mastodontes d'acier qui chavirent en quelques minutes… Rien ne vaut un bombardement massif pour rompre la langoureuse monotonie des dimanches matins trop calmes.



Jamais à court de traîtrise, l'aviation ennemie s'acharne lâchement sur les ambulances.

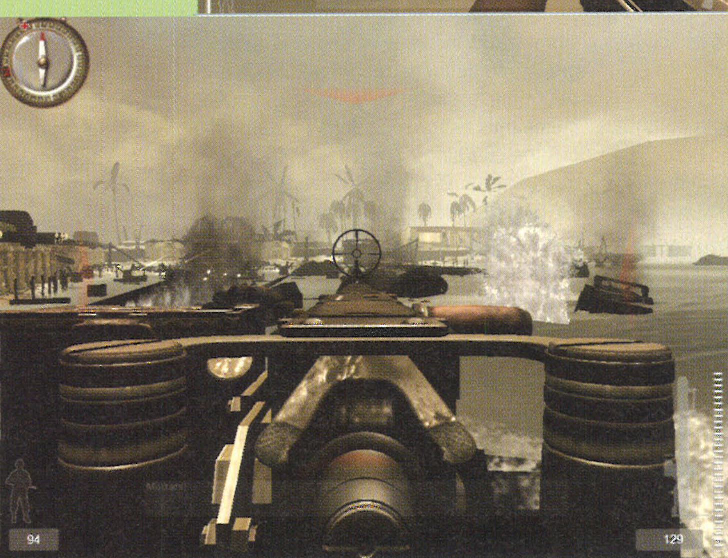
Pacific Assault vous fera vivre l'enfer

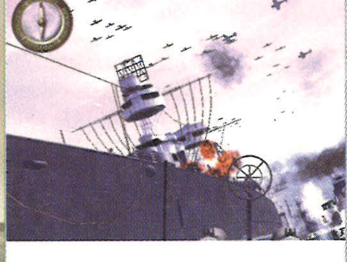
Nette amélioration visuelle pour ce deuxième Medal of Honor sur PC, qui lâche le vieux moteur Quake 3 pour exploiter des technologies maison. Graphiquement ce n'est certes pas Far Cry, mais c'est sympa quand même. Le scénario du jeu décrit les exploits d'un soldat ordinaire du Marine Corps luttant dans la jungle contre les vils Nippons qui ont fait tant de mal à son pays, avec des missions retraçant les féroces combats de Guadalcanal et l'assaut amphibie sanglant de l'atoll de Tarawa. De gros efforts ont été faits pour humaniser les Marines que le joueur côtoie au front, notamment pas le biais d'animations faciales et de dialogues poignants. De plus, le jeu disposera, paraît-il, d'une formidable intelligence artificielle de groupe qui reste cependant bien mystérieuse pour l'instant. Il faut également mentionner de gros motifs d'inquiétude, en particulier les rares niveaux que nous avons joués et qui sont totalement linéaires et ne laissent pratiquement aucune marge de manœuvre au spectateur (pardon, au « joueur »). Pire encore, sur toutes les configurations que nous avions sous la main notre bêta souffrait de graves bugs graphiques, ce qui explique la mauvaise qualité des photos qui illustrent cette preview. Temps de chargement des missions chiffrés en minutes, framerate déplorable sur une Radeon 9800 Pro, de graves problèmes qu'on espère corrigés à temps pour la version finale.

Atomic



Alors, elle est bonne ?





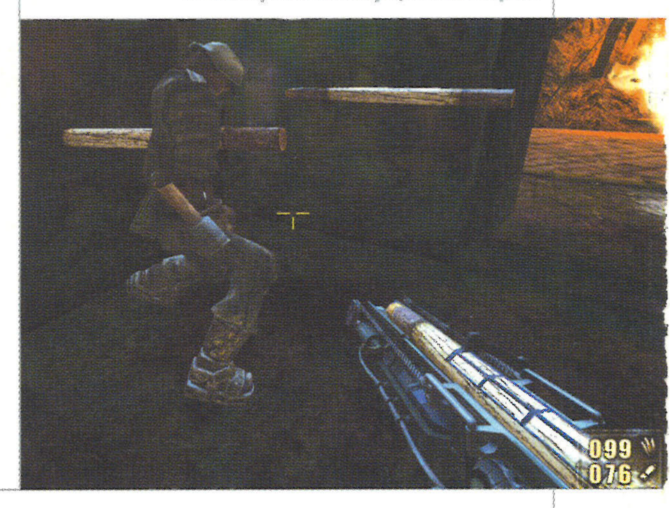
Voilà ce que j'appelle une plage sympathique.



Le lance-flammes, terriblement efficace (un jour, je vais me faire repérer à toujours utiliser les mêmes légendes).

Je me rappelle encore le discours que je tenais à une certaine époque : « Ouais, mais tu vois, les jeux comme Painkiller ne sont pas très intéressants. Passer son temps à tirer sur tout ce qui bouge sans réfléchir une seconde... Bonjour la gratification intellectuelle quoi... ». Sot que j'étais. Effectivement, Painkiller ne nécessite ni hautes études, ni intellect supérieur. La check-list est d'ailleurs très courte : œil, mains, souris, clavier. On connecte le tout ensemble et on s'éclate. Dans ce FPS gothico-futuriste, vous incarniez un gars, récemment décédé et envoyé par Dieu pour empêcher la domination du mal sur terre. Pas bégeule devant l'énormité de la tâche (« Légion est mon nom », avait prévenu l'ange déchu), il émincera, clouera, mitraillera et explosera sans compter les troupes de l'Enfer. Battle Out of Hell démarre là où Painkiller s'arrête : Lucifer est reparti la queue fourchue entre les jambes, Eve gît inconsciente aux pieds de notre héros et Alastor (un démon encore plus cornu que Satan) attend avec une impatience contenue l'heure où il fera bombance avec vos tripes. On n'en sait pas plus pour l'heure, mais il se murmure déjà que la mort de ce nouveau super-vilain permettrait de ranimer la femme originelle. La classe.

Je ne reviens pas sur le fun inhérent à l'utilisation du lance-pieux : l'essayer, c'est l'adopter.



GENRE
Défouloir

ÉDITEUR
Dreamcatcher

PAINKILLER BATTLE OUT OF HELL

DÉVELOPPEUR
People Can Fly/Pologne

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2004



Le mode Berzerk, particulièrement violent, vous rend invincible et vous confère des super-pouvoirs.

Analgésique

L'add-on comprendra une dizaine de nouveaux niveaux débordants de monstruosités en tout genre. La beta-version que nous avons reçue ne contient qu'un seul niveau, Leningrad, mais laisse présager du meilleur pour le test. Évidemment, l'intelligence artificielle qui régit le comportement de vos adversaires damnés se résume toujours au simple « moi vois, moi tue ! » , mais vous n'aurez pas le temps de souffler pour autant. On en vient même à redouter les périodes de calme qui signifieront fatalement une apparition prochaine de monstres en surnombre. L'action est rapide, vive, intense, peut-être même plus encore que dans la campagne originelle. L'ambiance, aussi bien auditive que visuelle, est limite angoissante. Battle Out of Hell apportera son lot de nouveautés : une épopée composée de dix niveaux, deux armes, des cartes pour le multi ainsi que deux modes originaux. Le moteur graphique, pourtant de qualité, bénéficiera d'une petite mise à jour au même titre que le netcode. Et comme vous avez été sage, People Can Fly projette même de fournir les outils indispensables à la création de mods. Elle est pas belle la vie ?





Bishop

GTR

C'est indéniable, depuis quelques années les développeurs tentent d'offrir aux amateurs de sport automobile une conduite toujours plus réaliste. Il ne manquerait plus qu'on soit obligé de vidanger et de rajouter du lave-glace à chaque arrêt aux stands... Bon, on en est encore loin, bien que SimBin repousse une fois de plus les limites de la simulation avec GTR. Prenez les véhicules par exemple : soixante-dix voitures de grand tourisme roulant à toute allure sur une dizaine de circuits officiels, ça laisse rêveur. Surtout que les bolides sont superbement modélisés, à l'autocollant du sponsor près. Porsche, Ferrari, Chevrolet, BMW et j'en passe, il y en a pour tous les goûts et toutes les conduites. Les développeurs ont même poussé le vice à utiliser les données officielles des constructeurs, telles que la limite d'adhérence des pneus pour recréer les imperfections de conduite de chaque engin. Là, ça me laisse carrément sans voix. Niveau pilotage, GTR offre le choix de passer d'un extrême à l'autre. Le mode Arcade, avec conduite assistée, permet de rouler simplement sur le circuit de son choix. Pas de fioriture ici, le pilote n'a pas grand-chose à faire à part garder le pied sur l'accélérateur et donner quelques coups de volant. Rapidement lassant, ce mode très limité ne laisse entrevoir qu'un dixième du jeu.

GENRE
Course

ÉDITEUR
Inconnu pour l'instant

DÉVELOPPEUR
SimBin/Suède

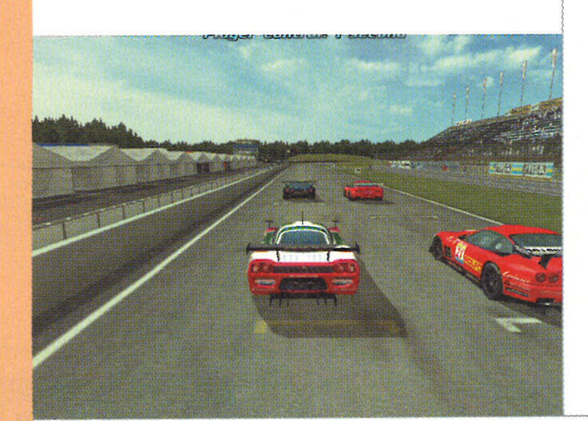
SORTIE PRÉVUE
Fin 2004



Il est possible de tourner la tête en étant en vue interne. C'est sympa mais assez déroutant.



« Z'avez vu le tableau de bord de ma caisse ? C'est un tuning Boeing 747. C'est mon cousin steward qui m'a donné l'idée. »



Gran Tourismo Racing

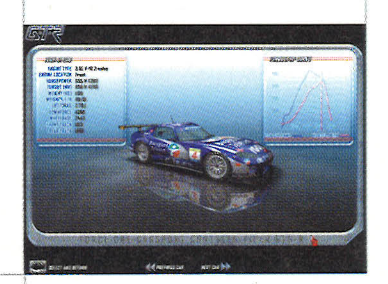
Pour profiter pleinement de toutes les possibilités de GTR, il faut se lancer dans les modes Semi-Pro et Simulation. Là, c'est la débauche de réglages : durée de la course (jusqu'à trois heures de conduite), paramètres du véhicule, intempéries, etc. La conduite ultra réaliste est loin d'être un parcours de santé : il faut se montrer agressif en attaquant chaque virage et prendre un maximum de risques pour rester en tête. C'est là que les choses se corsent car la prise en main est très ardue. Le contrôle du véhicule se révèle bien trop laborieux au clavier et le résultat n'est d'ailleurs pas plus convaincant au paddle. On se retrouve souvent à tondre le gazon du bas-côté, ce qui est toujours frustrant. Il m'a fallu de nombreux essais pour accomplir un tour de piste sans partir en tête-à-queue, malgré la possibilité de régler la sensibilité de la direction, de l'accélération et du freinage. Et là, je comprends tout de suite mieux pourquoi Johan Ross, marketing manager, était constamment en pilotage automatique lors de la présentation du jeu. À moins de posséder un volant, le mode Simulation semble inaccessible. GTR demande une maîtrise certaine avant de prendre du plaisir. Persévérance semble donc être le maître mot de cette simulation qu'il faudra sûrement réserver à tous les fondus de courses accros au réalisme. On envisage même de débaucher un pilote professionnel pour le test, c'est dire...

Cyd





GTR, le jeu où on passe son temps à courir après ses roues.

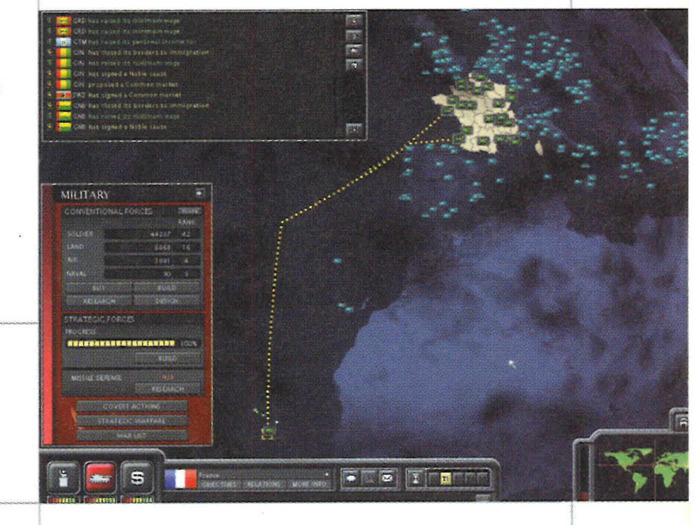




Vous pouvez influencer l'issue tactique des combats, mais la machine s'en sort aussi très bien toute seule.

Les Sims 2 m'avait laissé l'occasion de régler la question du Moyen-Orient de manière très pacifique en pacsant George et Saddam (voir Joystick n°162). SuperPower 2 va vous permettre de tester des méthodes moins extrêmes. En effet, l'invasion de l'Irak par les États-Unis est un des scénarios proposés par ce gigantesque wargame géopolitique. En dehors de quelques missions de ce genre, les game designers ont favorisé la créativité du joueur en le laissant décider de ce qu'il souhaite accomplir. Les objectifs se basent alors sur les trois vecteurs principaux du titre : l'économie, la politique et l'armée. Ces trois facteurs sont intimement liés et influent sur la vie intérieure et les relations extérieures de votre pays. Vous êtes libre d'emmener votre nation dans la direction que vous souhaitez, en autorisant la polygamie ou la vente de drogue. Toutes les fenêtres sont à « tiroirs » et recèlent de sous-menus pour gérer encore plus finement certains détails, comme le montant des taxes et autres impôts, la ratification de différents traités (des fois que vous seriez tenté par un partenariat de recherche intensive avec le Burkina Faso) ou la création de nouvelles unités militaires. Il est même possible d'affecter à des cellules spécialisées des missions clandestines, comme l'espionnage, l'assassinat et tous les autres trucs secrets de la C.I.A. Le jeu sera d'ailleurs synchronisé avec les bases de données de cette archaïque institution pour coller au plus près à la réalité (la leur, du moins).

Tiens, si j'envahissais le Cap Vert histoire d'occuper mes militaires ? C'est toujours mauvais les bidasses qui s'ennuient.



SUPERPOWER 2

GENRE
Wargame

ÉDITEUR
Dreamcatcher

DÉVELOPPEUR
Golem Laboratories/ Canada

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2004



Domination globale

Conscients que SuperPower était techniquement un peu léger à tous les niveaux, les Canadiens de Golem Laboratories ont décidé de mettre les bouchées doubles.

Graphiquement, le globe terrestre est maintenant représenté en 3D vu de l'espace et l'interface se fait plus discrète et ergonomique. Cependant, ces avancées cosmétiques ne tentent pas de masquer l'austérité de ce titre, qui ne conviendra probablement pas aux adorateurs de jeux dont l'aspect visuel est une priorité. Qu'importe, SuperPower 2 semble posséder une profondeur rarement vue et des possibilités particulièrement variées. Espérons que la courbe d'apprentissage ne sera pas trop abrupte grâce à quelques tutoriaux qui permettront de comprendre les relations, pas toujours évidentes, entre un tremblement de terre au Pakistan et la montée du communautarisme au Togo (qui ne devrait vous préoccuper que si vous entretenez des rapports avec ces pays ou leurs voisins limitrophes, bien évidemment). Au pire, on pourra toujours s'amuser à balancer quelques têtes nucléaires sur la Belgique...

Bishop



Certes, l'attaque nucléaire sur les États-Unis n'était pas une bonne idée, mais ils venaient de réélire Bush pour la troisième fois. Quelqu'un devait faire quelque chose.

MORTYR 2

GENRE
Soupe nazie
ÉDITEUR
Eidos
DÉVELOPPEUR
Mirage/Pologne
SORTIE PRÉVUE
Fin 2004

Mortyr 2, c'est comme la madeleine de Proust, on y goûte un peu et plein de souvenirs de l'année 1999 nous reviennent en mémoire. Il s'agit de la date de sortie de Mortyr, le premier épisode des aventures de Sven, le héros suédois, contre les nazis. Pourquoi est-ce que je me souviens de ce truc, moi, en fait ? Ah oui, ce jeu est resté dans les annales pour une simple raison : l'acharnement avec lequel les développeurs avaient voulu passer pour des gros fachos. Svastika dans tous les coins, portrait du Führer sur chaque mur, etc. Avec tous ses éléments de science-fiction à base de voyage dans le temps, on se demandait en quoi un tel réalisme était nécessaire. À ce propos, Mortyr 2 restera très terre-à-terre ce coup-ci, avec quelques armes inconnues un peu « secret défense », mais rien de plus. Pas de super-nazis ou de nazis mutants. Juste plein de nazis normaux qui crient « Heil Hitler ! » en mourant. D'ailleurs, on est reparti pour un round de croix gammées et de photos souvenirs du célèbre dictateur. Même le HUD est à l'emblème du troisième Reich alors qu'on est censé être dans le camp des gentils. À croire qu'une fois de plus, les Polonais de chez Mirage souhaitent soulever une vive émotion chez les joueurs.

C'est réussi, quelque part

Et il se pourrait bien qu'ils soient efficaces dans ce domaine. Je dois dire que j'ai été réellement choqué pendant cette bêta, notamment par la musique. Les graphismes m'ont tout autant offusqué et les bruitages m'ont vexé. J'ai été totalement perturbé par l'I.A., le gameplay simpliste et les chargements trop longs. Vraiment, ce talent qu'a Mortyr 2 de vous bouleverser au plus profond de vous-même, c'est incroyable. Le jeu dans son ensemble n'est pas une bouse programmée, n'oublions pas que ce n'est qu'une preview. Mirage dispose d'un mois ou deux pour finir son jeu. On verra donc dans le test s'il est jouable jusqu'au bout, en serrant les dents. Il y a d'ailleurs une certaine ambiance dans les niveaux du début, lorsque l'on se retrouve subitement sur le front russe en Pologne, dans les tranchées ennemies (à la suite d'une cinématique pourrie). Les décors y sont plutôt fouillés avec pas mal de végétation, ce qui réduit la visibilité, et on se sent bien dans la peau d'un type tout seul en enfer qui cherche ses cibles. En enfer parce que les mecs en face, contrôlés par le PC, n'ont aucun mal à vous voir de très loin à travers une forêt dense, eux. Parfait, super. On est bien loin de ce qui se fait actuellement en FPS d'action pure. Le Call of Duty du pauvre... En plus, Mirage tente la carte de la furtivité pour plusieurs séquences de jeu. Wow. Autant vous dire que ça n'a pas su éveiller mon intérêt. Mortyr 2 proposera aussi quelques mini-jeux. Je crois qu'un intermède de pilotage d'hélico est prévu, mais franchement je laisse ça à celui qui fera le test, prochainement dans la B.D. express de votre magazine préféré.

Fumble



Et voilà, ça les reprend. Au moins trois portraits, drapeaux ou affiches de propagande par salle. Même les nazis eux-mêmes ne devaient pas être aussi zélés.



Soit il nage le crawl dans les tranchées, soit le ragdoll n'est pas au point.


Un bon screenshot vaut mieux qu'un long discours.

Amusez-vous pour savoir où tirer. Si seulement ça marchait dans l'autre sens...



ZOO TYCOON 2

GENRE
Gestion de zoo

ÉDITEUR
Microsoft

DÉVELOPPEUR
Blue Fang Games/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Fin 2004

Gamin, j'adorais les zoos et plus particulièrement la cage aux singes. Je pouvais passer des heures devant ces mammifères grimaçants et hurlants, constamment en train de se ridiculiser d'une manière ou d'une autre. Aujourd'hui, je regarde mes collègues des autres rédactions de l'étage et je me dis que, en dehors des poils, la différence est ténue. Mais je m'égare. Zoo Tycoon 2, comme son nom l'indique si on parle anglais, est un jeu de gestion de zoo. À la tête de votre établissement, vous devez satisfaire les besoins de vos pensionnaires et de vos visiteurs. Ces derniers sont assez peu exigeants et se contenteront généralement d'une baraque à frites, d'une buvette et d'un distributeur de monnaie. Évidemment, ils viennent pour voir des animaux, heureux de préférence.
Pour que les différentes espèces se sentent bien dans leurs enclos, il faut veiller à ce qu'elles ne manquent de rien : nourriture, environnement, jouets, habitat et partenaires sociaux. D'ailleurs, je suis un peu déçu, j'espérais offrir un spectacle mémorable à mes visiteurs en mettant une gazelle dans l'enclos des lions affamés, mais il ne se passe rien. Espérons que cette erreur sera corrigée d'ici la sortie du jeu.

Placide est mon zoo

Comme son nom l'indique à nouveau (il est vraiment super bien trouvé quand on y pense), Zoo Tycoon 2 est la suite de Zoo Tycoon. On retrouve donc toutes les caractéristiques de son aîné ainsi que quelques nouveautés. Le moteur, pour commencer par le plus visuel, passe en 3D, avec la possibilité de se promener dans son parc comme si on y était. On peut également prendre des photos, façon safari en toute sécurité, ou enfiler le costume du gardien pour s'occuper soi-même des animaux. Ce nouveau moteur fait la part belle à la créativité du joueur qui pourra à loisir tracer des enclos en forme de loutre, imiter le biome originel des bestiaux ou remodeler le terrain à sa guise. En plus du mode Bac à sable (sans but, juste pour le plaisir de jouer), Zoo Tycoon 2 proposera diverses campagnes et défis de difficulté croissante.
Si le moteur 3D semble dater d'il y a deux ans, si l'interface mériterait d'être un peu plus travaillée pour épouser les normes usuelles de l'ergonomie, le gameplay est bien étudié et on se laisse prendre au jeu. La preuve, il est presque quatre heures du matin et je continue de prendre soin de mes bestioles.
La présence d'une base de données bien fournie (et compilée à partir d'Encarta) permet en plus de se cultiver sans s'en rendre compte. Le saviez-vous : le jaguar fait entre 112 et 185 centimètres de long ! Dingue non ? Encore quelques heures de jeu pour le test, histoire d'être certain que les rares bugs sont éradiqués, et je pourrai postuler à 30 Millions d'Amis.

Bishop



Les animaux interagissent avec le décor, pour la plus grande joie de tout le monde.


Tycoon oblige, de nombreux écrans de statistiques sont disponibles.



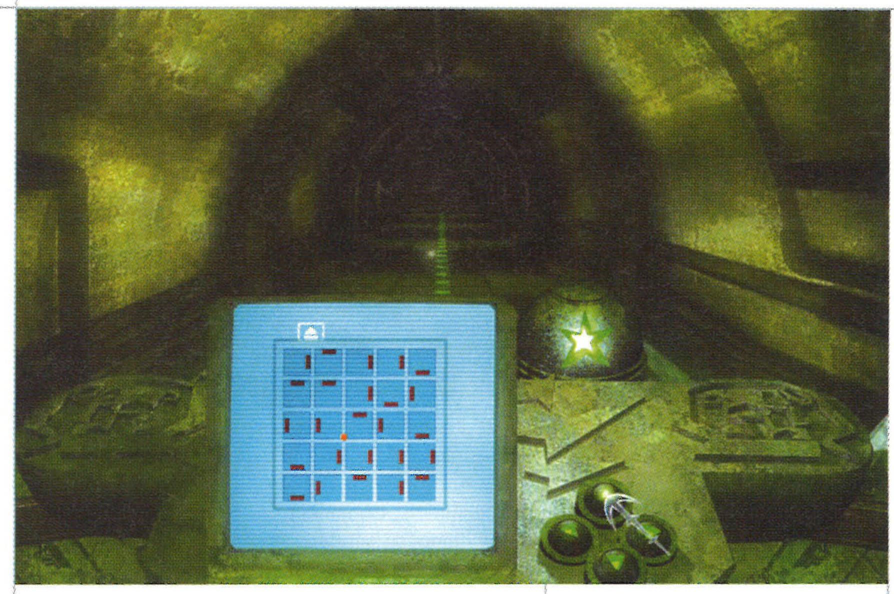


Vos animaux se sentiront mieux si vous recréez leur habitat naturel.

ATLANTIS EVOLUTION

GENRE
Aventure
ÉDITEUR
Dreamcatcher
DÉVELOPPEUR
Atlantis Interactive Entertainment/ France
SORTIE PRÉVUE
Octobre 2004

Il faut savoir que le mythe de l'Atlantide est une gigantesque fumisterie : Platon l'aurait hérité de Solon, qui lui-même le tiendrait d'un prêtre égyptien n'ayant pas su tenir sa langue lors d'une soirée un peu trop arrosée. Solon ne parlant pas un mot d'égyptien, toute l'histoire aurait été traduite (avec les approximations que cela peut entraîner) par Sonchis, un prêtre de Thèbes. J'aimerais bien voir l'accueil que vous nous réserveriez si on s'amusait à balancer dans le magazine des rumeurs aussi peu fiables... Bref, sans aucun doute conscients que baser leur jeu d'aventure sur une légende aussi floue serait sans intérêt, les développeurs de Atlantis Interactive Entertainment ont décidé de donner un nouveau départ aux Atlantes. Après que leurs ancêtres se sont attirés les foudres divines, le peuple de l'Atlantide a fondé New Atlantis sur la face interne de la Terre (oui, la Terre est une boule creuse géante, vous ne saviez pas ?).
Tout ceci, Curtis Hewitt l'ignore pour l'instant ; quand bien même il le saurait, cela resterait le cadet de ses soucis. Le bateau du jeune homme, journaliste en transit vers la Patagonie, se trouve méchamment ballotté dans une tempête phénoménale. N'écoutant que son courage, notre héros abandonne le navire en sauvant sa malle qui renferme son matériel photo. Pas de bol pour lui, sa barque croise la route d'un cyclone en goguette et le malheureux est emporté sur l'autre face de la planète où il sera récupéré par les Atlantes. Peu intéressé par le lavage de cerveau qu'on lui propose pourtant gentiment, Curtis aura besoin de votre aide pour se faire la belle et retrouver le confort de son appartement new-yorkais.



Première énigme du jeu : guider votre véhicule vers la sortie en évitant les pièges, en marron sur la petite carte.



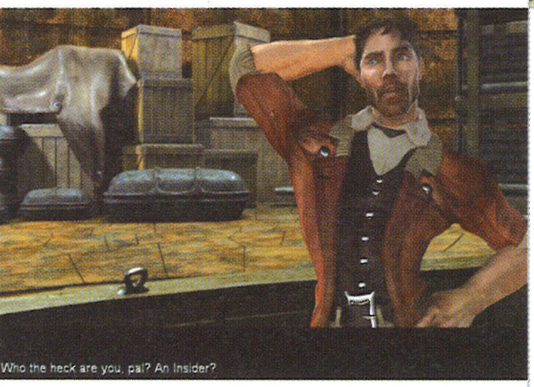
Pop Star ? Star Academy ? Non vraiment, je ne vois pas.

Le Myst de l'Atlantide

Atlantis Evolution ne s'adresse pas vraiment aux hardcore gamers qui viennent à bout de n'importe quel titre en moins de six heures. Il vise plutôt le joueur occasionnel, voire même votre Tata Micheline qui cherche un jeu plus varié que le démineur. Aucun risque qu'elle se perde dans l'interface réduite au minimum vital. Aucun danger qu'elle soit perturbée par une myriade de possibilités, l'interaction avec le décor et les personnages se cantonnera aux éléments importants.
Les dialogues seront, au plus, une source d'information et les puzzles pourront être résolus par un hamster. Néanmoins, prise par surprise, Tata Micheline pourrait bien passer quelques heures sur les plus ardus. Mais elle aime bien ça, les énigmes, Tata Micheline.
Techniquement, son vieux PC acheté à Auchan après le bug de l'an 2000 suffira certainement : le moteur employé semble être le même qui a fait la gloire de nombreux titres de Cryo (racheté par The Adventure Company) dans les années 90.
La grande question reste de savoir si Tata Micheline ne préférera pas plutôt jouer à Myst IV, autrement plus féerique, et déjà disponible.

Bishop





Curtis Hewitt est une incorrigible grande gueule. Heureusement, les Atlantes ne sont pas susceptibles.



Pour fouiller un cadavre il faut attendre que la petite jauge verte en arc de cercle se remplisse. Pendant ce temps vous êtes vulnérable.

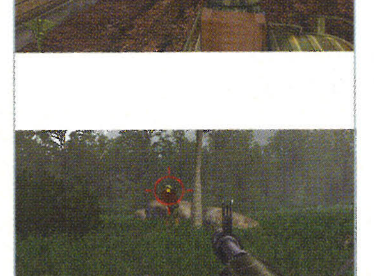


La guerre du Vietnam, thème exploité à maintes reprises par la littérature et le cinéma, commence également à se démocratiser dans le monde du jeu vidéo. L'avantage de ce genre de projet, c'est qu'il n'y a pas besoin de se fouler pour inventer l'histoire et l'univers. Jetez une escouade de marines dans une jungle tropicale, ajoutez quelques paysans armés pour faire bonne figure, complétez avec des missions dont la réalisation implique l'extermination systématique des locaux

GENRE
FPS
ÉDITEUR
Vivendi Universal Games
DÉVELOPPEUR
2015/États-Unis
SORTIE PRÉVUE
Novembre 2004

MEN OF VALOR

et vous obtenez un FPS historique comme Men of Valor. Il est évident que le titre de 2015 ne brille pas par son originalité. Il nous donne même l'impression de jouer à Medal of Honor façon Vietnam. Coïncidence troublante, ce sont les mêmes gars qui sont derrière ces deux projets. Heureusement pour eux, ils savent y faire côté mise en scène. La petite douzaine de missions suivent le contexte historique de l'époque et sont toutes agrémentées de détails qui vous plongent immédiatement dans le feu de l'action. On rampe dans la jungle en utilisant le moindre feuillage pour se camoufler, les tirs ennemis fusent de tout côté et le capitaine hurle des ordres incompréhensibles. On vit au rythme des fusillades et on se surprend même à se sacrifier pour ses coéquipiers virtuels, tellement on est dans le trip. Les méthodes de bourrins sont évidemment à proscrire : ordre et dicipline sont de rigueur pour survivre.





Comme les bolognaises, c'est meilleur réchauffé

Passé les mises en scène, Men of Valor paraît bien classique. La prise en main est efficace et fidèle à tout bon FPS. On avance tant bien que mal à couvert en abattant tout ce qui bouge, puis on détrousse les cadavres pour faire le plein de vie et bourrer ses poches de munitions. Éventuellement, on pourrait pinailler sur le réalisme des armes ou la gestion des dommages. Pour ma part, je n'ai jamais tiré avec un SKS3 en pleine jungle. Je fais donc totalement confiance à 2015 quand le studio annonce que Men of Valor est un titre « réaliste ». Le moteur 3D affiche une jungle particulièrement dense et réaliste, bien que moins esthétique que celle de Far Cry. L'enfer, c'est les autres et le multijoueur permettra de vérifier cet adage dans des parties comptant jusqu'à 24 joueurs, avec l'éventail classique d'options. Espérons que ce multi sera à la hauteur des attentes car il sera garant de la longévité du titre. Évidemment, en solo, Men of Valor a peu de chance de révolutionner le genre, mais la mise en scène prodigieuse donne envie de vider quelques chargeurs de plus sur la racaille communiste. Il ne reste plus qu'à attendre que le test confirme ces bonnes impressions.

Cyd



Non mais vous avez vu cette jungle ?

UN BRUITAGE OU UNE VOIX COMME SONNERIE !

Écoutez tout notre catalogue de bruitages au **0899 70 2001** et **www.persomobiles.fr**.

- **Aboiement chien** 66001
- Actualités années 30 NEW 66097
- **Bruits érotiques** 66069
- Chant "C'est la lutte finale !" 66052
- Chant "Le téléphone pleure" (parodie) 66055
- Chasse d'eau 66005
- Cri d'horreur Femme 66006
- Cri de Tarzan 66053
- Délire chinois 66009
- Explicit lyrics NEW 66087
- Fou rire 66012
- **Miaulement chat** 66013
- **Pets** 66014
- Rire bête 66015
- Rots 66016
- Sifflet (Ouah, le canon) 66019
- US Police "Hands up" NEW 66078
- **Vieux téléphone** 66026
- Voix " Ca va pas la tête ?" NEW 66096
- Voix "Allo ! Ici la gendarmerie !" 66051
- Voix "Allo ? Qui me parle ?" 66073
- Voix "Allo, ici la terre" 66063
- Voix "Appel à toutes les unités" NEW 66098
- Voix "C'est mon portable qui sonne ?" 66031
- Voix "C'est pas moi m'sieur l'agent" 66033
- Voix "C'est quoi c'bordel ?" NEW 66089
- Voix "Ca enregistre ?" NEW 66093
- Voix "Camarade" 66032
- Voix "Comme je suis fort" ... "Et beau !" NEW 66095
- Voix "Décroche, allez, décroche !" 66035
- Voix "Espèce de p'tit con !" 66045
- Voix "Hasta la vista, baby" 66075
- Voix "Hem, hem... je dérange ?" 66079
- Voix "La loi, c'est moi" 66050
- Voix "Mais foutez moi la paix !" NEW 66094
- Voix "N'est-ce pas ?" NEW 66092
- Voix "Nous zafons les moyens..." 66041
- Voix "Ouvrez, police !" 66044
- **Voix "Qui c'est qu'a pété ?"** NEW 66068
- Voix "Si ça se trouve, c'est mon portable qui sonne !" 66048
- Voix "Ta mère !" NEW 66099
- Voix "Vous avez le droit de garder le silence" NEW 66100
- Voix "Wazzzzha ?" NEW 66101
- Voix "You f... my wife ?" NEW 66088
- Voix d'aéroport 66020
- Voix de canard 66021
- Voix de supermarché NEW 66102
- Vomissements 66023
- +90 Hifi! 1546

LES SONNERIES LES PLUS FIDÈLES !

5000 autres SONNERIES

Trouver la vôtre et **l'écouter** parmi nos 5000 sonneries:

PAR THÈME
Sur le **0899 70 2001**, utilisez la recherche par thème ou entrez directement une référence de thème. Exemple: 1563 pour +50 Reggae! 1563. Ou envoyez par SMS le thème au **61211**. Ex.: REGGAE au 61211.

PAR NOM
Sur le **0899 70 2001** rubrique sonnerie, trouvez une sonnerie à partir de quelques lettres de son titre, par ex. HEY ou Hey oh. Ou envoyez par SMS une partie du titre de la sonnerie au **61211**.Ex.: HEY au 61211.

NOUVEAUTÉS
Persomobiles crée des dizaines de nouvelles sonneries par semaine! Pour la liste des nouveautés, appelez le **0899 70 2001**, rubrique sonnerie, ou envoyez **NEW** au **61211**.

SMS+ 61211 (0,35 € par envoi + prix d'un SMS)

61211: 0,35 €+SMS seulement
Et bien sûr toutes les sonneries sur **www.persomobiles.fr** et **wap.persomobiles.fr**.

100% POLY!

Toutes nos sonneries (+ de 5 000) sont disponibles en version mono et polyphonique. Nous téléchargeons votre sonnerie dans la meilleure qualité possible pour votre mobile. Selon son modèle, la sonnerie sera **MONOPHONIQUE, POLYPHONIQUE** (vrai son des instruments) ou **HIFI/AMR** (son encore meilleur sur certains mobiles).

REMIX

+: Sonnerie disponible en plusieurs versions (**remix** etc.). Pour choisir, écoutez-les au **0899 70 2001**. Sinon, vous recevrez automatiquement celle que nos musiciens préfèrent!

MINIS

M: Sonnerie disponible aussi en version **MINI** (moins de 4s) Pour la commander directement, ajoutez 9 à sa référence.. **Ex.**: 558189 pour Marie...55818.

RAP, RNB
- 113 fout la merde 55604
- 21 questions 54940
- 7 days 54683
- 94 52049
- Afrodisiac NEW 52177
- Aïcha (RNB 2004) 53714
- All falls down 52067
- Another day in paradise 56083
- Antilop SA party 53689
- **Art de rue** M 55607
- Assassin de la police 55299
- Au summum M 54580
- Avant de partir NEW 52187
- Bad boy for life 56086
- Bad boys de Marseille 55945
- Bad intentions 55606
- Bada boom 53553
- Beautiful M+ 54511
- Belsunce breakdown M 56612
- Big Poppa 53902
- Bouge cette vie 52100
- Break ya neck M 54378
- Bright lights NEW 52161
- Bump bump bump M 54113
- Burn 53930
- California Love 54245
- Carpe Diem NEW 52212
- Changes 54247
- Clap back 53547
- Come with me 56691
- Confessions part II NEW 52210
- Crazy NEW 52202
- Crazy in love M 54643
- Destinée 55037
- Dilemma M 55917
- Dip it low 53926
- Dis moi si j'te saoule 53521
- Do for love NEW 52218
- Dr. Hannibal M 54123
- Du rire aux larmes 56080
- Elle est à toi 55570
- Elle te rend dingue 56896
- Elle veut 52074
- **Et c'est parti** M+ 52011
- Éternellement M+ 53675
- Eyes on you NEW 52181
- F.U.R.B (Fuck you right back) 52090
- **Femme like U** M+ 53747
- Forgot about Dre 54249
- Freestyler 55582
- **Fuck it (I don't want...)** M+ 53824
- Funky cops-Let's Boogie 55898
- Gangsta's Paradise 56685
- Get busy M 54661
- Get it on NEW 52211
- Ghetto supa star 56690
- Give me the light + 54070
- Goodies NEW 52256
- Gravé dans la roche M 54495
- Hey Mamma 53502
- Hey oh M+ 54957
- Hey sexy lady M 54388
- Hey ya M+ 53172

RAP, RNB (suite)
- Honey NEW 52182
- Hotel 53856
- How come NEW 52190
- **I don't wanna know** M+ 53758
- I know what you want M 54373
- I like that 52055
- I need a girl 56301
- I'll be missing you 55430
- **In da club** M+ 54158
- Into you 54976
- J't'emmerde 54784
- Je danse le mia 56145
- Je reste ghetto M+ 53756
- Just lose it NEW 52273
- Just married NEW 52175
- L'orphelin M+ 53552
- La faucheuse 52159
- Le mur du son M 54497
- Le son des bandits 56054
- **Le son qui tue** M+ 52053
- Let's get it started 52086
- Let's get retarded NEW 52238
- Like glue + 53226
- Lose yourself M+ 55215
- Ma Benz + 55287
- Make it clap 54384
- Milkshake 53533
- Move ya body 52122
- My band 53795
- My place NEW 53419
- Never really was NEW 52258
- Noble art M 54758
- Number One M 53227
- **N°10** 53929
- On fire NEW 52164
- One call away 53757
- **P.I.M.P** M+ 54992
- Parce qu'on vient de loin 53228
- Parle-moi M+ 53557
- Petit frère 55610
- Plus 2 soleil NEW 52169
- Pose ton gun 54764
- Pour ceux 54964
- Pris pour cible 55955
- **Pull up** 53972
- Qui est l'exemple 56906
- **Ragga string** 53893
- Real slim shady M 56618
- Sales gosses M 54757
- Sans (re)pères M+ 53150
- Seul au monde 53834
- Sexy pour moi M+ 53381
- Shut up M+ 53424
- Stan 56634
- **Still D.R.E.** M 54246
- Suga suga 53554
- Sunshine NEW 52189
- Superstar 53513
- Sweet soca music M 54588
- Tallac NEW 52171
- Thank you 53927
- The next episode 56632
- Trick me 53828
- Wanksta 53511
- Where is the love 54747
- Without me M 56143
- X 53777
- **Yeah** M+ 53624
- +450 Rap! 1554

POP, ROCK
- 20 years NEW 53818
- Against all odds NEW 52228
- Angels 54686
- Asche zu asche 54314
- Bad girl 54823
- Basket Case 55791
- Beat it 54278
- Billie Jean 56202
- Bohemian rhapsody 54151
- Boys don't cry 55124
- Bring me to life M 54364
- Butterflies & Hurricanes NEW 52248
- California dreamin' 56571
- Californication 56760
- Can't stand me now NEW 52185

POP, ROCK (suite)
- Can't stop 54205
- Chante 55127
- Clocks 54312
- Come as you are 55713
- Creep 56329
- Cry me a river M 54177
- Du hast 55281
- English summer rain NEW 52201
- Enjoy the silence 53884
- Enter sandman 55654
- Every breath you take 55817
- Everybody needs somebody 56756
- Everybody's Gotta Learn Sometime 52091
- Everything 53825
- **Everytime** 53978
- Fighter 54812
- Flash Dance-She is a maniac 55149
- Going under + 53041
- Hotel California 56765
- I feel good 56408
- I just call to say I love you 55722
- Ich will 54385
- In the air tonight 53653
- In the shadows 53355
- Into the hollywood groove NEW 52173
- Jump 55656
- Karma police 55280
- Kashmir 54415
- Kiss me NEW 52233
- Leave (get out) NEW 52153
- Leaving New York NEW 52214
- Live is life M+ 54485
- Lookin' out NEW 52266
- Mein Teil NEW 52240
- Mutter 54375
- My happy ending 52146
- My prerogative NEW 52253
- Nemo 53958
- New born 54137
- Nothing else matters 54135
- Oceania NEW 52203
- On my knees NEW 52129
- Original Sin NEW 52172
- Outrageous 52066
- Paint it black M 55750
- Peugeot 407SW (2004)-Kick you out NEW 52047
- Pieces of me NEW 52205
- Protège-moi 53524
- Purple haze 55860
- Radio NEW 52198
- Rape me 55349
- Sand in my shoes NEW 52246
- **Seven nation army** + 54334
- She wants to move 53671
- She will be loved NEW 52130
- Sick and tired NEW 52162
- Sing for absolution 53769
- **Smells like teens spirit** 55340
- Smoke on the water M 55427
- Smooth crimal 54280
- Somebody told me NEW 52249
- Someone only we know 52150
- Sonne 54374
- Stairway to heaven 56790
- Sweet home Alabama 53871
- Take me out 53748
- The call of Ktulu 54133
- **The Reason** M+ 53994
- The three of us NEW 52279
- The unforgiven 54136
- These words NEW 52163
- This love 52073
- Thriller 54277
- Time is running out M 54974
- Toxic 53558
- True colors NEW 53943
- We are 52121
- We are the champions 56764
- We're all to blame NEW 52215
- You and me blubbin' 52064
- Zombie 54934
- +700 Pop/Rock! 1561
- +50 Rock'n roll! 1581

ROCK FRANÇAIS
- 1977 (A l'envers) NEW 52167
- A chaque seconde 52056
- Apologie 54047
- Au néant 55466
- C'est la vie NEW 52247
- Ça c'est vraiment toi 56120
- Cendrillon 56122
- Chaque seconde NEW 52174
- Cinglés 54987

ROCK FRANÇAIS (suite)
- Clandestino 56179
- Dans un verre à ballon 52012
- Dernière danse M 54382
- Electra Star 53527
- Garde moi 53963
- J'ai demandé à la lune M 56096
- Jeune et con 55779
- **L'aventurier** M 56097
- Lambé an dro 54048
- Le chemin 55056
- Le vent nous portera 56769
- Manu chao 54391
- Moddadiction 53798
- Motivés 55632
- Revolution.com NEW 52204
- Salut à toi 54033
- Soledad NEW 52183
- Tostaky 54054
- Tout envoyer en l'air 53688
- Un autre monde NEW 55093
- Un homme extraordinaire 54869
- Un jour en France 56383
- +170 Rock Français 1548

HARD ROCK
- Aces high 54407
- Back in black 54392
- Behind blue eyes 53481
- **Breaking the habit** 53962
- **Chop Suey** 53113
- Come out and play 55294
- **Duality** 52014
- Every you every me 54282
- Everybody's fool 53931
- Faint 54671
- **Fear of the dark** 54408
- Feeling this 53357
- Frantic 53145
- From the inside 53578
- Hard as a rock 55301
- Hell bells + 55273
- Highway to hell + 55688
- Hit That 53323
- I miss you 52043
- I was made for loving you 54984
- **In the end** M 54219
- In too deep 55782
- Last train home 53797
- Mobscene M 54490
- My december 54220
- **My immortal** 53480
- **Numb** M+ 54896
- Personal Jesus NEW 52184
- Points of authority 54221
- Somewhere I belong M 54222
- Still waiting 54433
- The bitter end 54283
- The wicker man 54406
- This is the new shit 53174
- Thunderstruck 54393
- TNT 54394
- Ya'll want a single 53913
- +70 Hard Rock! 1543

VARIÉTÉS
- A la faveur de l'automne 53732
- Adieu jolie Candy 53786
- Aimer 53447
- Allumer le feu M 56228
- Ameno 52127
- Au café des délices 55597
- Au soleil M+ 56300
- Autant en emporte le vent-Nous n'sommes pas 54760
- Aux enfants de la chance NEW 52232
- Banana split 56210
- Biouman et Dorothée 55580
- Bleu comme toi 54851
- Bonnie and Clyde 55313
- C'est plus fort que moi NEW 52267
- C'est toi NEW 52134
- C'est toi que je t'aime 55579
- California NEW 52229
- Ce n'est rien 53215
- Chanter qu'on les aime NEW 52265
- Comme d'habitude 54639
- Comme un garçon NEW 52259
- Croque NEW 52236
- Dis moi que l'amour 54672
- **Dragostea din tei** M+ 53819
- Du rhum des femmes 55721
- Elisa 55720
- Ella, elle l'a NEW 52225
- Elle 56500
- Elle danse seule NEW 52208
- En apesanteur 55549
- Ensemble 56501

VARIÉTÉS (suite)
- Ensorcelée 53955
- Entre nous M 55456
- Envole-moi 54276
- Epaule tatoo NEW 52223
- Et j'attends NEW 52206
- Et l'on y peut rien M 54595
- Et tu danses avec lui 55135
- Et un jour une femme NEW 52224
- Eve lève-toi 54561
- **Face à la mer** 53903
- Fan 54356
- Femme libérée 53635
- Figurine humaine 53952
- Hymne à l'amour 54013
- Ils s'aiment NEW 52221
- Isabelle a les yeux bleus 55574
- Its kyz maï laïfe 55527
- J'ai encore rêvé d'elle 55615
- J'aime un homme NEW 52264
- Jalousie NEW 52244
- Je l'ai vu NEW 52180
- Je lui dirai NEW 52255
- Je te promets M 54555
- Je vais t'aimer 53272
- Johnny Johnny 53634
- L'aigle noir + 55690
- L'amour à la machine NEW 52220
- L'école est finie 55894
- L'envie d'aimer 55603
- La fille du coupeur de joints 55803
- La Maritza NEW 52260
- La nuit je mens NEW 52219
- La plus belle pour aller danser NEW 52261
- La solitudine + 54489
- Laissez-moi danser NEW 54260
- Laissez-nous chanter NEW 52226
- Le défi NEW 52200
- Le feu à la peau NEW 52209
- Le Jerk NEW 52235
- Le poulailler 53954
- Le prélude de Bach 53237
- Le souvenir de ce jour NEW 52186
- Le sud 55845
- Les choses 56316
- Les démons de minuit 56215
- **Les lacs du Connemara** + 55331
- Les rois mages 56811
- Ma ce ki Massimo 53959
- Ma liberté de penser M 54315
- Ma mélodie NEW 52257
- Ma révolution 53877
- **Marie** M 55818
- **Mistral gagnant** M+ 54200
- Mon Eldorado 53560
- **Mourir demain** 53924
- Nicolas NEW 52262
- Où et avec qui tu m'aimes NEW 52230
- Oui! J'ai besoin de toi NEW 52188
- Paris latino M 55162
- Pas d ami comme toi NEW 52234
- Qu'est-ce que t'en dis ? NEW 52207
- Quand ils sont là NEW 52263
- Que je t'aime + 56225
- Sacré Charlemagne NEW 52268
- Sans contrefaçon 56213
- Sensualité 55360
- Si demain... (Turn around) 53462
- Si seulement je pouvais lui manquer NEW 53839
- Spacer 54289
- Stach stach 56064
- Sur un air Latino 54529
- Tant pis 53335
- Tous les cris, les S.O.S. + 53693
- Tu es d'un chemin NEW 52252
- Tu seras 53639
- Une autre vie NEW 52192
- Une chanson dans le coeur (Felicita) NEW 52157
- Vivo per lei 54320
- Vivre pour le meilleur 55601
- Vous les copains 54290
- +870 Variétés! 1564
- +20 Comédies musicales! 1574
- +20 Humour! 1598

DANCE, ELECTRO
- Able to love 53003
- And the beat goes on 56568
- Around the world 56116
- Be my lover 52119
- Blue 56497
- Born to be alive 56152
- **California Dreamin'** M+ 53805
- Calinda 53525
- Can you feel it 54759
- Celebration 56203
- Cha cha slide 53830
- Chihuahua M+ 54121
- Children 56168
- Cosmic girl 55372
- Daddy DJ + 56642
- Délirio 55918
- Despre Tine NEW 52120
- Don't stop 'til you get enough 56574
- Dragostea din teï 53820
- Dreamland 54648
- Enola Gay 54936
- Equinoxe NEW 52277
- Follow me 54662
- Four to the floor (remix) 52116
- Get down saturday night-Get down samedi soir 55771
- Girl you know it's true 54879
- Girls NEW 52168
- Give me the night 54593
- Heaven NEW 52191
- Here comes the hotstepper NEW 52166
- **Hit my heart** 53832
- Hollywood Express NEW 52227
- Illusion 53304
- Jam (say oh! oh! oh! oh!) 52045
- Just an illusion 55639
- Let's groove 52031
- Lola's theme NEW 52151

DANCE (suite)
- Love is gonna save us NEW 52254
- Money 53915
- No milk today NEW 53815
- Oxygene NEW 52276
- Pump it up + 53734
- Rendez-vous NEW 52278
- Satisfaction M+ 54114
- Stayin' Alive NEW 56199
- Summer Jam 2003 M+ 54778
- Sweet dreams 55089
- Swing the mood 53021
- The magic key M 54423
- You are all of that NEW 52199
- +330 Dance! 1559
- +50 Disco! 1580

ZOUK, REGGAE
- 1er gaou M 56485
- Africa unite 55605
- Alice, ça glisse 55608
- **Ami Oh** 52054
- An nou tchimbé nou NEW 52193
- An vle an gyal NEW 52194
- Brûlant et violent 53039
- Buffalo Soldier 56333
- Could you be loved 56767
- Dancehall x-plosion NEW 52165
- Debrouya 53615
- Don't worry, be happy 55693
- **Flamme** 52013
- Get up stand up 56135
- I shot the sheriff 56134
- Jammin' + 56759
- L'hymne de nos campagnes + 56360
- La caraïbe 54666
- La dernière danse 52093
- Laisse parler les gens M+ 54553
- Le feu NEW 52272
- Mozaik kreyol NEW 52239
- **No woman no cry** + 56758
- Océan M 54949
- One step beyond 56546
- Plantation M 55128
- Redemption song 56136
- Reggae night 55705
- Sinsemilia NEW 52148
- Sortez-les 54740
- Tout le monde debout 54858
- **Un gaou à Oran** 52008
- Vas-y Franky (Fruit de la passion) M+ 56953
- Zouk La Se Sel Medikaman Nou Ni 53037
- +40 Zouk! 1565
- +50 Reggae! 1563
- +10 Ska! 1592
- +10 World! 1582

ITALIE, LATINO
- (Choopeta) Mamae eu quero 52097
- Aos Meus Dois Amores NEW 52242
- Brazil 56808
- Commandante Che Guevarra 55335
- Contigo Sonhei (Avec toi j'ai rêvé) NEW 52243
- Ja Sei Namorar 53032
- **Obsession** M+ 53887
- Sara perche ti amo 53282
- Sodade 56909
- Ti amo M 55568
- Ti vorrei vivivere NEW 52271
- Tu 53284
- Yeah yeah NEW 52222
- +50 Latin! 1579
- +10 Italie! 1594

RAÏ, ORIENTAL
- **Abdel Kader** M 55435
- Baïda 55661
- Batwans Beek 53749
- Didi + 56698
- El Salam Alaikoum 53679
- Hava Nagila 52142
- Là-bas NEW 52178
- Menfi 55432
- **Sobri** M+ 53905
- Wahrane wahrane 55374
- Ya rayah 55334
- +40 Raï! 1562

CLASSIQUE, JAZZ
- Agua de Beber 54097
- Ave Maria 55178
- Bolero 55176
- Carmina burana M 55723
- Chattanooga NEW 52241
- In the mood 54213
- La marche Turque 55833
- La moldau 55181
- La Walkyrie 53835
- Le lac des cygnes 55897
- Les quatre saisons-Le printemps 55348
- Wonderful world NEW 52231
- +40 Classique! 1558
- +50 Jazz! 1560

CINÉ, TV
- 1 rue Sésame M 56941
- 1492, Christophe Colomb + 56090
- 24 heures chrono 53411
- 24 heures-Sonnerie de la CTU 53422
- 9 semaines 1/2-You can leave your hat on 54503
- Agence tous risques M+ 56826
- Akira 55233
- Albator + 56719
- Alfred Hitchcock présente 54908
- Ally Mc Beal 56704
- **Amélie Poulain** M+ 56633
- American Beauty-Dead already 53501
- **Amicalement vôtre** M+ 56603
- **Angel** M 56851
- Apocalypse now-Chevauchée des Walkyries 56489
- Arizona Dream 56794
- Arnold et Willy + 56844
- Austin Powers 56751
- Bagdad Café 56887
- Band of Brothers-frères d'armes 52077
- Banzaï 52080
- Barbapapa 56822

CINÉ, TV (suite)
- Beetlejuice 55967
- Benny Hill M 56820
- Bodyguard-I will always love you 53011
- Borsalino 54971
- Braveheart M 55968
- Buena Vista Social Club-Candela 55697
- Buena Vista Social Club-Chan Chan + 56186
- Buffy contre les vampires 56616
- Bullit 55969
- Candy + 56610
- Capitaine Flam M 56717
- Cat's eyes 55129
- Chapeau melon et bottes de cuir 56738
- Chapi Chapo 56650
- Charmed + 56852
- Chips 55057
- Chroniques de la guerre de Lodoss 56361
- Cobra + 56978
- Cowboy bebop 56363
- Coyote girls-Can't fight the moonlight + 56645
- Dallas 56652
- Dawson 56869
- Délivrance 56958
- Denver le dernier dinosaure 53020
- Devdas-Silsila Ya Chahat Ka 53855
- Die Hard-Une journée en enfer 54895
- Dilwale Dulhania Le Jayange 53854
- Dirty Dancing-Time of my life 53713
- **Dragon Ball GT** M+ 54343
- **Dragon Ball Z** 56789
- **Evangelion** 55231
- Fantômas 54789
- FBI, portés disparus 52079
- Fight Club-Where is my mind 52007
- Flashdance 56024
- Fort Boyard 56919
- Frère des ours-On my way 53423
- **Friends-Thème** 56617
- George de la jungle 54902
- Ghost in the shell 54344
- Ghost-Unchained melody + 56464
- Ghostbusters-SOS fantômes 56263
- Goldorak, go ! 54811
- Goldorak-Là haut, là haut... + 56654
- Goldorak-Le prince de l'espace 54809
- Gomez et Tavarez-Les ripoux 54695
- Grease + 56754
- Great Teacher Onizuka 56029
- Gremlins 1 & 2 54777
- Gundam wing 54242
- Halloween M 54000
- Hartley cœur à vif 56861
- Hawaï police d'état + 56818
- Hellsing 55230
- Il était une fois dans l'ouest + 56658
- Il était une fois en amérique 56249
- Il était une fois la révolution 56252
- **Jackass** 53515
- James Bond-GoldenEye 56265
- James Bond-Thème M+ 56639
- Jayce et les conquérants de la lumière 54900
- Jeanne et Serge M 56979
- Jeux interdits 56792
- **K2000** 56847
- Kal ho na ho 53850
- Ken, le survivant 53022
- Kill Bill-Bang Bang 53389
- Kill Bill-Battle Without Honor... 53440
- Kill Bill-Don't make me misunderstood 53439
- L'Âge de glace 56304
- **L'exorciste** M+ 56740
- L'île aux enfants-Casimir 56602
- L'Inspecteur Gadget M 56733
- **La 7ème compagnie** 53023
- **La beuze-99 Luftballons** + 54139
- La famille Adams + 56893
- La mort dans la peau + NEW 55686
- **La panthère rose** M+ 56629
- La petite maison dans la prairie 56815
- La quatrième (4ème) dimension 54916
- **La soupe aux choux** M+ 56040
- La vérité si je mens 54472
- **Le bon, la brute et le truand** + 56657
- Le château dans le ciel 55458
- Le clan des siciliens 56250
- Le dernier samouraï 53491
- **Le flic de Beverly Hills-Axel F** M+ 56076
- **Le gendarme de St Tropez-Thème** M+ 56073
- Le grand blond avec une chaussure noire + 56038
- **Le Parrain** M+ 56072
- Le père noël est une ordure-Destinée 55296
- **Le seigneur des anneaux II-Thème** + 55065
- Le seigneur des anneaux III-Thème 53403
- **Le seigneur des anneaux-Thème** 53487
- Les 11 commandements-Comme des connards 53466
- Les aventures de Rabbi Jacob 56272
- Les brigades du tigre 56821
- **Les bronzés font du ski** M+ 56948
- Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je ? 55948
- Les Bronzés-Darla Dirladada + 56957
- Les chevaliers du Zodiaque 56983
- **Les choristes** 53793
- Les envahisseurs 56817
- Les Minipouss 54923
- Les mystères de l'ouest + 56816
- Les mystérieuses cités d'or 56735
- Les Schtroumpfs + 56986
- **Les Simpsons** M+ 56615
- Les têtes brûlées 56891
- Les tontons flingueurs 55794
- Ma sorcière bien aimée 56827
- Mac Gyver + 56730
- **Magnum** M 56682
- Malcom 54888
- Mariés, 2 enfants 56840
- Matrix-Clubbed to death 56753
- Matrix-Wake up M+ 55763
- Maya l'abeille 56601
- Men in Black NEW 56694
- **Midnight Express** M 56002

CINÉ, TV (suite)
- Mission Impossible 1-Thème film M+ 54750
- Mission Impossible 2-Thème film 54046
- **Mission Impossible-Thème série TV** M 56635
- **Mon nom est personne** + 56253
- Mon voisin Totoro 56190
- **Mortal Kombat** 54891
- Muppet Show 56944
- Nicky Larson 55235
- Olive et Tom 56714
- Philadelphia 53441
- Pirates des Caraïbes, la malédiction du Black Pearl M+ 54959
- Pretty woman 56021
- Princesse Mononoké 55072
- Princesse Sarah 56985
- **Pulp Fiction-Misirlou** M+ 56641
- Pulp Fiction-You never can tell 56343
- Resident evil-Le film 56525
- Rocky I-Gonna fly now 53538
- **Rocky III-Eye of the tiger** M+ 56718
- Sex and the City 56813
- Sexe intentions-Bittersweet symphony M 55494
- Shrek 56517
- Singing in the rain NEW 56020
- Six feet under 54338
- Smallville-Save Me M 54358
- South Park 56705
- **Stargate SG-1** M 56843
- Starsky & Hutch M+ 56651
- Starsky & Hutch 2004 M+ 53817
- Supercopter + 55350
- Superman-Thème film 54793
- Talons Aiguilles-Piensa in mi 55488
- Taxi 3 55492
- Terminator 2-Le jugement dernier M+ 56755
- Terminator 3-Le soulèvement des machines 54903
- Titanic-My heart will go on + 56742
- Tom Sawyer 55963
- **Top Gun-Take my breath away** M 56890
- Urgences 56683
- Ushuaïa 56933
- X-Files + 56614
- xXx-Feuer frei 54254
- Yu-Gi-Oh! + 54362
- +270 Films! 1553
- +190 Séries! 1551
- +90 Dessins animés! 1556
- +10 Bollywood! 1538

PUBLICITÉS
- Air France-A sleep for day 56188
- Ajax-Carmen 55793
- Areva 2004-Funky Town + 56200
- Autoroute-Mad about you 55986
- Banque Populaire-Free 56107
- BMW Série 1 NEW 52270
- Bouygues Télécom 2004 NEW 52269
- Citroën C3-All right now 55254
- Coca Cola Vanille-Day-O M+ 54464
- Crédit Agricole-Imagine 56998
- **Dim** M+ 56604
- EDF 2004-Votre monde s'éclaire 53880
- Egoïste-Romeo et Juliette 55728
- Evian 2003-We will rock you M 56523
- Groupama (Le Bac)-Over the rainbow 54761
- Heineken-Every kind of people 56995
- Hollywood 2003-Tainted Love 56125
- Hollywood Chewing gum 56605
- Mercedes Classe A 2004-Hello NEW 53967
- Nutella 2003-Glorious 53425
- Peugeot 407 (2004)-Can you trust me? NEW 52072
- Puma 2004-Sponsor Jamaïque 53879
- Renault Scenic 2004 NEW 52197
- Royal Canin-Le Professionnel 56039
- Twingo 56140
- +90 Publicités! 1557

PAILLARD, FÊTES
- Bali Balo M 56102
- Félicie aussi 54256
- J'ai la ... qui colle 56112
- Joyeux Anniversaire 56653
- La digue du... 56104
- La petite huguette 56105
- We wish you a Merry Christmas 53400
- +10 Chansons paillardes! 1573
- +20 Fêtes/Événements! 1539

BRUITAGES
- Hava naguila + 56132
- Pin Pom (Pompier) M 56647
- Signal aéroport 54696
- Sirène de police américaine 54887
- Sonnerie vieux téléphone 54453
- +10 Divers/Jingle! 1566

HYMNES, RÉGIONS
- An Alarc'h 53091
- Défilé de la garde républicaine 52138
- From Galway to Dublin (Irlande) 53592
- Hymne Algérie M+ 56668
- Hymne Allemagne + 56664
- Hymne Brésil 56067
- Hymne Breton 54669
- Hymne Chine 56721
- Hymne Corse + 55092
- Hymne Espagne 56662
- Hymne Etats Unis + 56666
- Hymne Europe (Hymne à la joie) 53101
- Hymne Foot 1-Zadok the priest 53847
- Hymne Foot 2-Ce soir on vous met le feu 56310
- Hymne Israël-Hatikva + 56670
- Hymne Italie M 56663
- Hymne Japon 56723
- Hymne La Marseillaise M+ 56660
- Hymne Maroc 56667
- Hymne Portugal 56720
- Hymne Royaume Uni 56661
- Hymne Russe 55858
- Hymne Tunisie 56669
- Hymne Turquie 56744
- L'internationale 56951
- Le chant des partisans 55428
- Marche de la légion étrangère 52139
- Tri Matelod 53088
- +50 Hymnes! 1552
- +10 Musiques régionales! 1540
- +10 Musiques militaires! 1537



Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent.
C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.

0 Moins fun qu'un CD vierge.

1 Foutage de gueule pur et simple.

2 Expérience traumatisante.

3 Pas grand-chose à sauver.

4 Oui mais non. Dommage.

5 À la rigueur, pour les fous furieux du genre.

6 Pas mal, mais quelques problèmes gênants.

7 Bon jeu, bien réalisé.

8 Très bon jeu, une valeur sûre.

9 Exceptionnel.

10 Une future référence.









Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.




Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Jeu majeur et indispensable



Stop Doublage pourri



Démo présente sur le DVD-Rom ou le CD-Rom







Caféine
- JEU DU MOIS
  - Tribes : Vengeance
- JEU DU MOMENT
  - Counter-Strike Source
- JEU ATTENDU
  - World of Warcraft

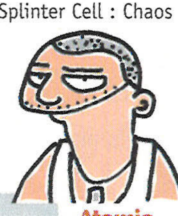
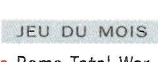
Faskil
- JEU DU MOIS
  - Top Spin
- JEU DU MOMENT
  - Warhammer 40k : Dawn of War
- JEU ATTENDU
  - GTA : San Andreas

Bishop
- JEU DU MOIS
  - Rome Total War
- JEU DU MOMENT
  - Counter-Strike Source
- JEU ATTENDU
  - Splinter Cell : Chaos Theory

Cyd
- JEU DU MOIS
  - Tribes : Vengeance
- JEU DU MOMENT
  - Top Spin
- JEU ATTENDU
  - Half-Life 2



Tbf
- JEU DU MOIS
  - Rome Total War
- JEU DU MOMENT
  - SWG : Jump to Lightspeed
- JEU ATTENDU
  - Half-Life 2

Atomic
- JEU DU MOIS
  - Rome Total War
- JEU DU MOMENT
  - Rome Total War
- JEU ATTENDU
  - Half-Life 2



Fumble
- JEU DU MOIS
  - Myst IV
- JEU DU MOMENT
  - Everquest 2 bêta
- JEU ATTENDU
  - Everquest 2

ACTION

1) **Tribes : Vengeance**
Irrational Games/Vivendi Universal Games



2) **Doom 3**
ID Software/Activision

3) **Far Cry**
Crytek Studios/Ubi Soft

ACTION/TACTIQUE

1) **Dark Project : Deadly Shadows**
Ion Storm/Eidos

2) **Splinter Cell : Pandora Tomorrow**
Ubi Soft Canada/Ubi Soft

3) **Hitman : Contracts**
Io Interactive/Eidos

STRATÉGIE/GESTION

1) **Rome Total War**
The Creative Assembly/Activision





2) **Warhammer 40000 : Dawn of War**
Relic Entertainment/THQ

3) **Warcraft III : The Frozen Throne**
Blizzard/Vivendi

MMORPG

1) **City of Heroes**
Cryptic Studios/NC Soft



2) **Lineage 2**
NC Soft/NC Soft

3) **Dark Age of Camelot**
Mythic Entertainment/Wanadoo

SPORT

1) **Top Spin**
PAM Development/Atari



2) **FIFA 2005**
Electronic Arts/Electronic Arts

3) **Colin McRae Rally 2005**
Codemasters/Codemasters

JEU DE RÔLE/AVENTURE

1) **Myst IV : Revelation**
Ubi Soft Montréal/Ubi Soft



2) **Star Wars : KOTOR**
Bioware/Activision

3) **Beyond Good & Evil**
Ubi Soft/Ubi Soft

SIMULATION

1) **Lock On**
Eagle Dynamics/Ubi Soft



2) **IL-2 Sturmovik : The Forgotten battles**
Maddox Games/Ubi Soft

3) **Flight Simulator 2004**
Microsoft/Microsoft

TOP DAUBES

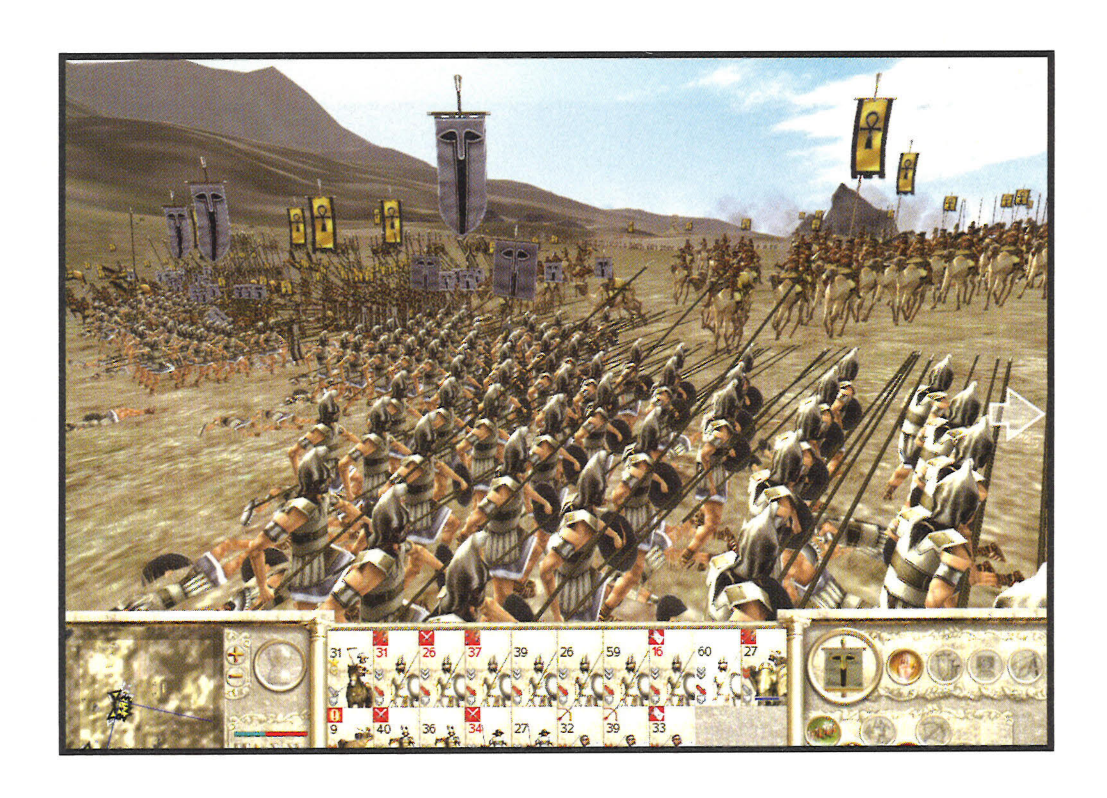
1) **Alpha Black Zero : Intrepid Protocol**
Khaeon/Nobilis



2) **Alias**
Acclaim/Acclaim

3) **Star Wars Battlefront**
Pandemic Studios/ACtivision


test



Rome Total War

NAISSANCE D'UNE HYPERPUISSANCE











Config minimum CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
Éditeur Activision
Développeur Creative Assembly/ Grande-Bretagne
Texte et voix en anglais dans la version testée

COMME DISAIT HANNIBAL EN TRAVERSANT LES ALPES AVEC UNE ARMÉE D'ÉLÉPHANTS, « J'ADORE QUAND UN PLAN SE DÉROULE SANS ACCROCS ». ROME TOTAL WAR EST L'EXEMPLE MÊME DU PLAN QUI SE DÉROULE À LA PERFECTION, DU JEU HISTORIQUE QUI ACCOMPLIT L'EXPLOIT D'ÊTRE BEAU, RÉALISTE ET INTÉRESSANT. QUE VOUS AIMIEZ GÉRER PIERRE PAR PIERRE LA LENTE ÉDIFICATION D'UN EMPIRE, OU SIMPLEMENT COUPER DES TAS DE TÊTES ET MANGER DES ENFANTS, CE JEU VA VOUS ENCHANTER.

Pour ceux qui ne connaissent pas la série Total War, il s'agit d'un savant mélange de stratégie (avec la gestion économique et diplomatique d'une nation sur une période de plusieurs siècles) et de tactique (puisque vous commandez vos soldats en temps réel sur les champs de bataille). Après le Japon des Shogun et l'Europe médiévale, ce troisième épisode vous propose donc de présider à l'essor de la superpuissance du monde antique, Rome. C'est un jeu extraordinaire, courez vite l'acheter, vous ne serez pas déçu. Voilà, maintenant que vous savez tout, foutez-moi la paix et laissez-moi jouer tranquille.

En route pour l'ANPE

Apparemment, ce grognon de Caféine n'apprécie pas trop la plaisanterie : il insiste fortement pour que je vous en dise un peu plus. Mais qu'est-ce qu'il croit, j'ai pas que ça à faire moi ! J'ai un empire à gérer, des Barbares à soumettre, des rivaux à éliminer ! O.K., pour cette fois je fais un effort, mais c'est vraiment parce qu'il menace de me virer. IIIe siècle avant JC : les Latins se sont assuré le contrôle d'une grande partie de l'Italie actuelle, mais sont maintenant coincés entre des peuples très puissants, très nombreux et pas exactement pacifiques. Au sud, Carthage domine la Méditerranée. Cette grande puissance maritime s'étend en Afrique du Nord mais aussi vers la Sicile, la Sardaigne et l'Espagne. Au nord, les Gaulois et les Germains ne demandent qu'à être civilisés par les armes, mais les Alpes ne facilitent pas les grandes expéditions militaires. À l'est, il y aura compétition directe avec la civilisation hellène et les débris de l'Empire du défunt Alexandre (un brave garçon qu'on appelait « le Grand » parce qu'à 32 ans il avait déjà envahi tout ce qui se trouve entre la Grèce et le Pakistan, pas parce qu'il était champion de basket).



Les positions en hauteur permettent de noyer l'ennemi sous les flèches enflammées.

C'est un jeu extraordinaire, courez vite l'acheter, vous ne serez pas déçu.

La diplomatie n'occupe pas une place très importante dans le jeu.



Une grande famille où tout le monde s'aime

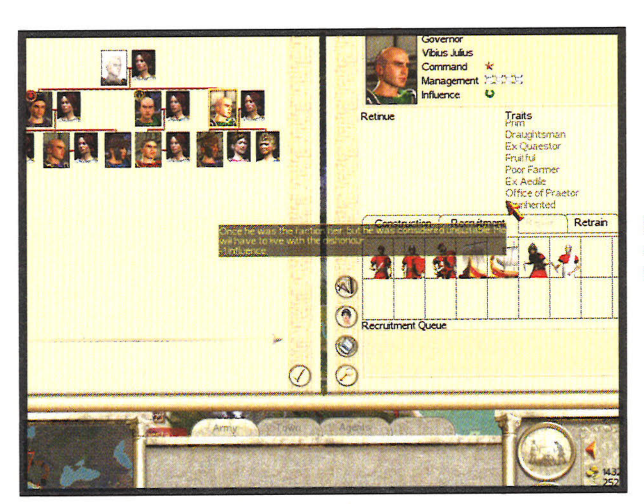
Dans le jeu, vous contrôlez une des trois dynasties rivales qui dominent Rome : les Julii, les Scipii et les Brutii. En fonction de la direction que vous choisirez pour agrandir votre territoire, il faudra faire face à des nations et des doctrines militaires très différentes. On ne se bat évidemment pas de la même façon contre des hoplites, des archers montés, des Barbares des forêts du nord ou des éléphants de guerre aux flancs recouverts de mailles métalliques. C'est la raison pour laquelle la grande campagne reste passionnante même si vous l'avez terminée une première fois, puisqu'en jouant avec une autre famille on rencontre d'autres défis. De plus, il est possible de débloquer des factions étrangères et par exemple de jouer les Carthaginois. Au départ les Romains sont tous alliés, leurs unités militaires sont identiques, ils s'entraident et le Sénat leur attribue des missions supposées servir l'intérêt commun (même si parfois on se demande s'il ne réclame pas la Lune à un général trop populaire juste pour le mettre en difficulté). Quand vous aurez



Dans une seconde, cette boule de feu tirée d'une catapulte va retomber trop court et pulvériser ses propres lanciers... Dommage hein ?

Carthago delenda est

Pour s'emparer des villes adverses il faut se débrouiller pour franchir leurs remparts. Faire un trou dans un mur, ça encore c'est pas trop compliqué. La vraie difficulté pour vos gars c'est plutôt de franchir la brèche sans se faire immédiatement étriper par l'armée qui les attend de l'autre côté. C'est pourquoi on emploie de préférence la faim pour faire tomber une cité, ou on la réduit en cendres à l'aide d'immenses machines de siège fabriquées sur place. Pour ça il faut de bons ingénieurs, mais ça fait passer le temps à vos soldats. En plus ces flemmards préfèrent s'occuper en construisant des catapultes, plutôt que de porter des échelles sous une douche de naphte enflammé. Une autre solution est peut-être d'infiltrer un de vos espions à l'intérieur, par exemple dans un grand cheval de bois, puis d'attendre que l'astucieux gaillard vous ouvre les portes. Après tous ces efforts, la bonne nouvelle c'est que quand vous prenez une ville vous pouvez la piller un peu (vos soldats ont besoin d'argent de poche et ils n'ont pas vu de femmes vivantes depuis longtemps), la piller beaucoup (et déporter la moitié de la population en esclavage vers vos villes principales), ou la raser complètement (et exterminer tous les habitants qui ne courent pas assez vite). Il est impossible de rayer totalement une ville de la carte, mais en y mettant de la bonne volonté on peut s'arranger pour qu'elle ne soit plus jamais un souci.



Holà, mais c'est que ça se reproduit vite un Romain...

Bientôt l'ordre et la discipline laissent place à des dizaines de petites batailles individuelles...

acquis assez de gloire et de puissance, il sera temps de franchir le Rubicon : vous reviendrez à Rome pour écraser les armées de vos compatriotes, renverser le Sénat et vous proclamer empereur.

Rome ne s'est pas faite en un jour

C'est pour ça que vous avez un peu moins de trois siècles devant vous, à raison de six mois par tour de jeu. On oublie le plateau et les petits pions ridicules des épisodes précédents, dans RTW on contemple une carte en 3D avec une représentation fidèle du relief, des villes, du réseau routier et des distances. Quand on affronte une armée ennemie en rase campagne, le champ de bataille correspond au paysage représenté sur la carte stratégique. On peut donc défendre toute une région en tenant des cols ou des ponts stratégiques, il est même possible d'y édifier des fortifications. La gestion économique ressemble un peu à celle de Civilisation. Chaque cité contrôle une province, plus ou moins gâtée en termes de ressources naturelles. En bon gouverneur, vous développez les infrastructures, puis vous taxez l'économie locale pour vous en mettre plein les fouilles. Les villes servent également de bases militaires, les soldats étant prélevés sur la population active. Ça n'a l'air de rien mais ce détail incite à limiter autant que possible les hécatombes. En effet les guerres trop sanglantes ont tendance à réduire fortement le nombre de vos habitants valides, donc vos revenus fiscaux, ainsi chaque carnage vous frappe odieusement là où ça fait le plus mal : en plein porte-monnaie. C'est ignoble, à vous dégoûter d'envoyer vos paysans vers une mort certaine !



C'est de là que vient l'expression « prise de tête ».



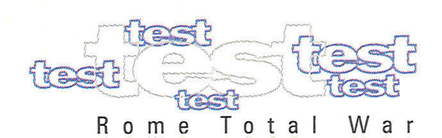
Et qui c'est qui va prendre une bonne raclée ? C'est les Romaaaaiiiiins...



L'organisation des légions romaines se perfectionne lentement au cours des siècles.

Affaires de famille

Dans RTW vous gérez avant tout une dynastie, pas seulement des villes et des armées. Vous n'aurez qu'une poignée de personnes de confiance pour faire face aux événements. Chaque membre de la famille est doté de traits de personnalité individuels, aussi bien





Grand jeu concours ! Combien comptez-vous de trucs pointus dans cette image ?

La créativité au service du massacre

Se familiariser avec les unités de base est déjà passionnant, mais en plus le jeu fournit un large éventail de troupes exotiques. Les chiens de guerre par exemple : des créatures démentes, pleines de crocs, qu'on lâche par meutes d'une centaine et qui s'acharnent à bouffer les blessés. Mais aussi les chars, porteurs de guerriers et garnis de lames rotatives, qui fauchent les ennemis par rangées entières et récoltent une sanglante moisson. Les éléphants sont bien sûr les adversaires les plus impressionnants : des monstres blindés et garnis d'archers qui écrasent tout sur leur passage. Ils deviennent incontrôlables une fois excités par l'odeur du sang, mais ils suffisent généralement à ouvrir un boulevard béant à travers une ligne de bataille. Les malheureux défenseurs peuvent toujours essayer de les effrayer en envoyant vers eux des cochons enflammés, mais ça reste un artifice des plus aléatoires. Presque toutes les nations disposent ainsi d'une ou plusieurs « armes secrètes » en plus de leurs contingents de troupes plus classiques, ce qui augmente encore la diversité des combats.

Ce n'est pas par hasard si le moteur graphique est utilisé par une série de documentaires télévisés.

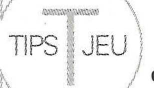


Les hoplites spartiates dominaient l'art de la guerre avant l'apparition des légions romaines.

positifs que négatifs et qui varient avec les circonstances. Certains reflètent la carrière du personnage, d'autres sont aléatoires : si vous êtes né avec un pied bot, c'est pas de chance mais il faudra faire avec. Chaque personnage est également entouré de toute une ménagerie de conseillers et sbires dont les talents influent sur ses capacités. Ainsi un général victorieux pourra s'entourer de héros mutilés, dont le prestige ne manquera pas de raviver des vocations martiales hélas trop rares chez notre jeunesse dévoyée par la drogue, la vie facile et les jeux vidéo. Dès qu'un de vos gamins approche seize ans, c'est une bonne idée de l'envoyer mater une révolte d'esclave : il en profite pour tuer ses premiers paysans, et pendant qu'il s'amuse vous développez son potentiel guerrier. Ça lui évitera d'avoir à s'improviser général à cinquante balais, alors que sa capitale assiégée est pleine de vieux bureaucrates qui savent très bien compter mais qui ignorent quel bout d'une lance on est supposé enfoncer dans le bide des gens. Bien entendu la mort au combat d'un de vos généraux est une catastrophe, mais les tueurs en série ne progressent jamais dans leur art s'ils ne s'impliquent pas personnellement. Ainsi au fil du temps on finit par s'attacher même aux moins doués, simplement parce qu'ils sont uniques et ont tous une longue et glorieuse histoire derrière eux.

Veni, vidi, vici

Sur la carte stratégique on gère les guerres, sur l'écran tactique on s'occupe des batailles. Entièrement en 3D temps réel, ce mode de jeu est à la fois magnifique et très réaliste : ce n'est pas par hasard si le moteur graphique de RTW est utilisé par une série de documentaires télévisés. Une dizaine de batailles célèbres avec des introductions historiques détaillées sont d'ailleurs incluses dans le jeu. Après un petit discours de circonstance pour motiver la troupe, les chefs aboient leurs directives et les hommes se mettent en marche au pas cadencé (avec de légères désynchronisations dans leurs mouvements pour que le rendu soit plus naturel, moins robotique). On entend parfaitement les bruits de pas, les cris de guerre, les appels des trompes tandis que les armées se positionnent et que la musique du jeu s'emballe en



Ce n'est pas la bataille elle-même qui fait le plus de morts, c'est la poursuite qui suit la victoire d'un des deux camps, quand les vaincus se dispersent et courent sans regarder derrière eux. Pour peu que le vainqueur ait gardé des cavaliers au frais, le grand massacre peut alors commencer. Contrairement à Medieval Total War, ici on ne fait pas de prisonniers : Vae victis.



Les assiégeants peuvent construire des machines d'assaut ou même saper les fondations des remparts.

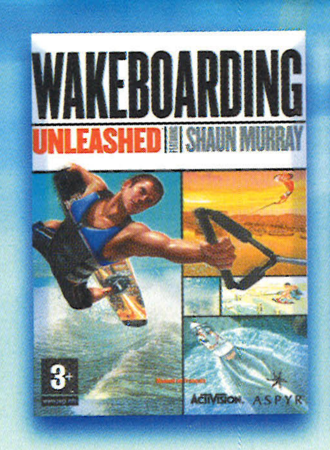


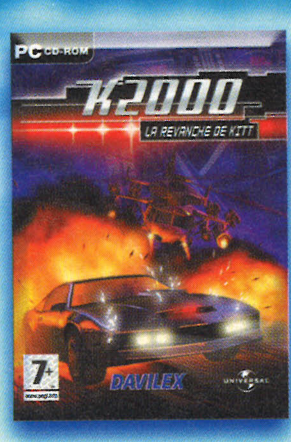
DE VRAIS BONS JEUX PAS CHERS

QUE DES NOUVEAUTES

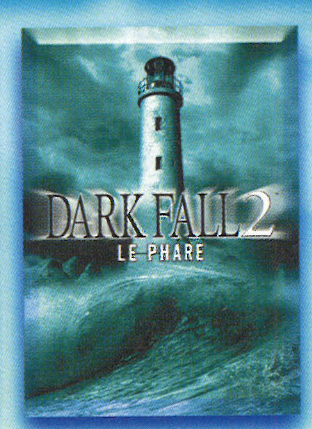


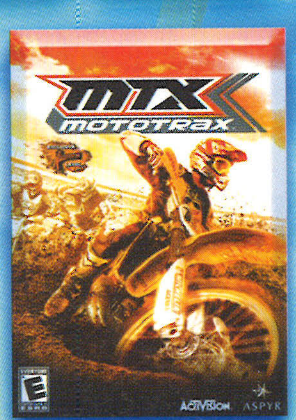
NOUS VOUS AVONS COMPRIS







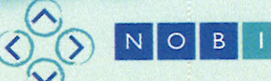




5 NOUVEAUX JEUX PC INCONTOURNABLES
AU PRIX PHENOMENAL DE 29,99 €*



*Prix public généralement constaté





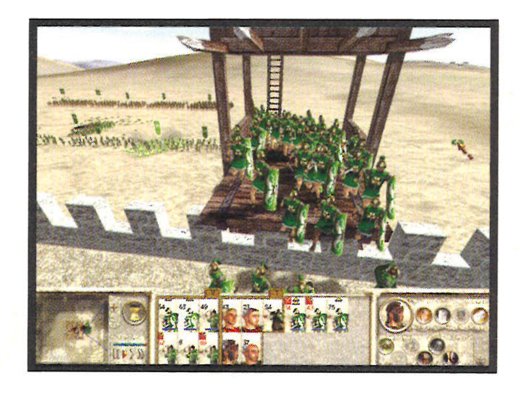
Les éléphants blindés sont presque impossibles à arrêter.

Un peu de technique

Forcément, pour faire tourner des graphismes pareils il faut une machine qui en a dans le ventre. Prévoyez donc une bonne carte graphique, ça ne fera pas de mal. Heureusement on peut réduire la qualité d'affichage pour gagner en fluidité, ce qui permet au jeu de rester accessible aux configurations inférieures à 2 GHz.



La formation en tortue protège bien des projectiles, mais pas du tout de la cavalerie.



prélude au massacre. Les rangées de soldats progressent en formations serrées, se font face et cherchent un angle d'attaque pour briser la cohésion de la ligne ennemie. Bientôt une première charge est lancée, les armes s'entrechoquent, l'ordre et la discipline laissent la place à des dizaines de petites batailles individuelles. Il suffit de zoomer pour assister à la tuerie aux premières loges. L'action est confuse mais il est possible de faire pause à tout moment, d'afficher les ordres précédents et de les modifier, ou de regrouper plusieurs compagnies en formations prédéfinies. C'est grâce à la qualité exemplaire de l'interface qu'on peut réussir à suivre le déroulement des opérations alors même que plusieurs milliers de combattants sont occupés à s'extirper mutuellement les entrailles.

Un spectacle incomparable

En général, il suffit d'observer pour comprendre intuitivement les forces et faiblesses de chaque unité. L'infanterie lourde marche derrière un mur de boucliers. Emboîtée en phalanges hérissées de lances interminables, elle embroche tout ce qui passe devant elle. Les archers ennemis se tiennent à distance respectueuse et s'efforcent vainement de l'affaiblir. Plus légers et beaucoup plus mobiles, les légionnaires romains essayent d'approcher sur ses flancs. Ils décochent des salves de javelots, puis s'avancent entre les lances ennemies pour frapper de leurs glaives des adversaires incapables d'employer leurs longues armes au corps à corps. Très délicate à employer, la cavalerie s'enfonce comme dans du beurre dans les flancs exposés et peut ainsi briser les reins de n'importe quelle unité. Mais contre des troupes bien en place, c'est le contraire : ses charges viennent s'empaler vainement sur la pelote d'épieux frémissants qui les attendait avec un sourire en coin. Avec l'expérience il devient possible de prévoir à l'avance l'issue de petits engagements et de s'en servir pour articuler finement l'ensemble des unités. Avec le risque de se planter… Votre triple rangée de légionnaires va-t-elle contenir assez longtemps les assauts des Barbares, pendant que vos cohortes latérales débordent par les ailes

… le champ de bataille correspond au paysage représenté sur la carte stratégique.



Les espions sont très précieux pour vous renseigner sur vos ennemis.

pour refermer sur eux les mâchoires du piège ? Ou peut-être qu'au contraire vos lignes seront immédiatement enfoncées et que cette déroute soudaine va déclencher un incontrôlable vent de panique dans toute votre armée.

Un jeu presque parfait

Excellent mélange de stratégie et de tactique, Rome Total War n'est pas totalement exempt de petits défauts. Ainsi on remarque quelques grosses faiblesses chez l'I.A., qui a tendance à lancer ses généraux au milieu de la mêlée un peu à la légère au lieu de les protéger à tout prix. On peut aussi regretter la gestion un peu confuse des renforts, automatiquement joués par l'I.A. La combinaison de ces deux défauts donne parfois des résultats catastrophiques quand l'I.A. fait tuer bêtement un de vos chefs préférés. Sur un plan plus général, la partie maritime est encore trop légère. Les batailles navales n'ont que très peu d'intérêt et on se rend vite compte que l'I.A. ne sait pas utiliser ses flottes efficacement. Pour les nations dont la marine est le principal point fort, c'est plutôt embêtant. Autre petit défaut, la politique du Sénat ne semble pas très cohérente et on reçoit parfois des ordres absurdes. Mais malgré tous ces petits problèmes, qui seront d'ailleurs peut-être corrigés par des patches futurs, Rome Total War reste un jeu extraordinaire. Si on y ajoute les batailles en multi jusqu'à six joueurs, on passe vraiment pas loin du 10/10.

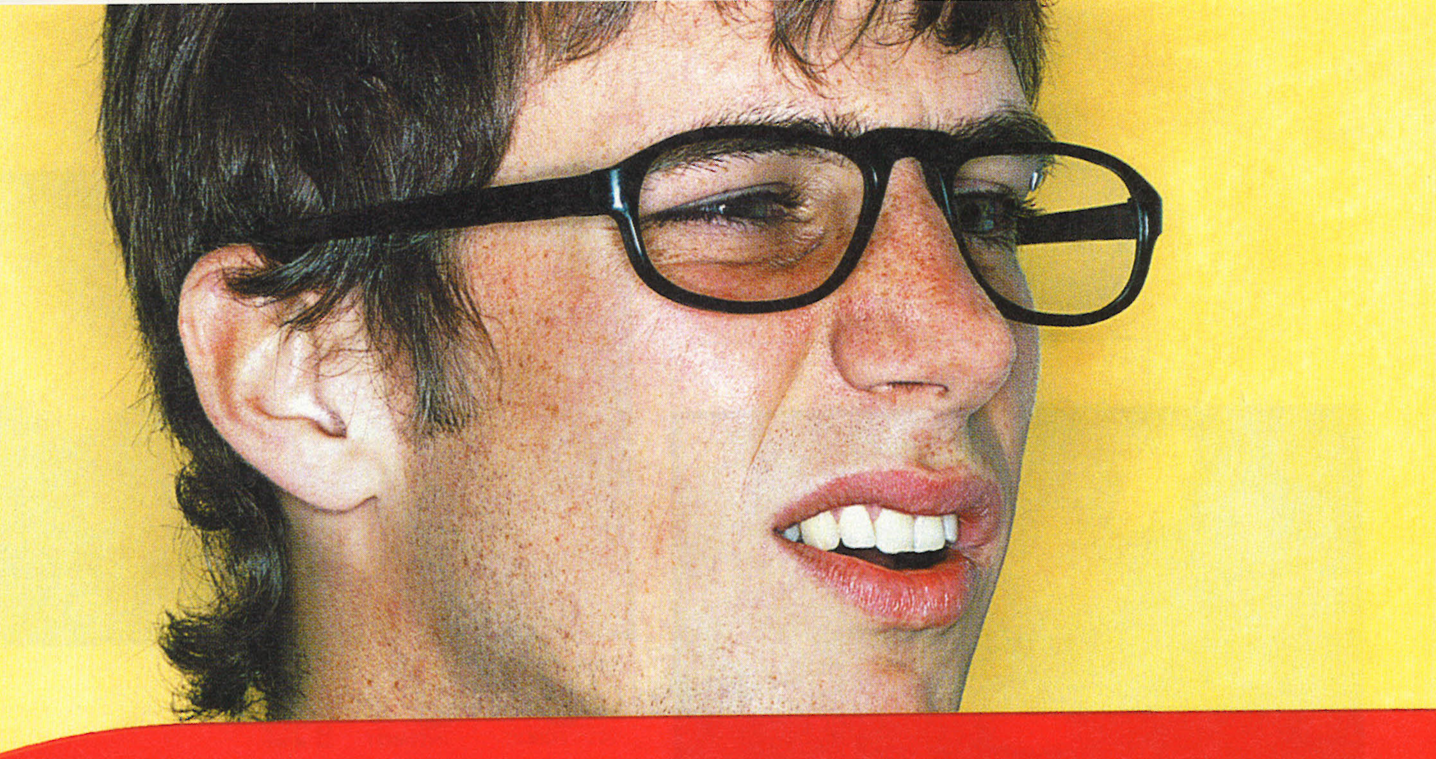
Atomic

En Deux Mots

Rome Total War réussit quelque chose d'unique : un jeu de stratégie riche et profond, qui génère des combats tactiques spectaculaires, réalistes et très techniques. Votre gestion globale pèse sur vos chances de victoire, vos performances dans chaque bataille influent sur le sort de toute une guerre. Un jeu incontournable pour tous les amateurs de stratégie.

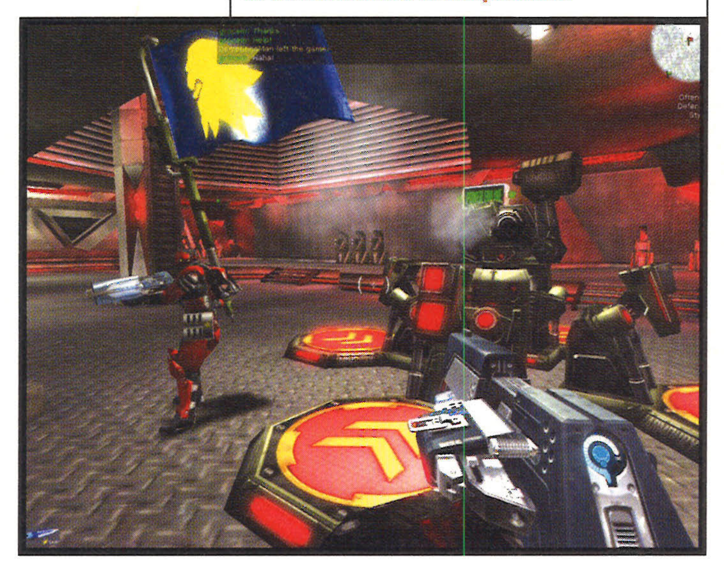
- \+ Excellent moteur tactique
- \+ Dimension stratégique passionnante
- \+ Durée de vie énorme
- \+ Profondeur incroyable
- \+ Très beau
- − Quelques faiblesses d'I.A.

8 Technique
8 Artistique
9 Intérêt



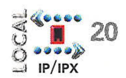


Si le flag est un substitut sexuel, les développeurs de T:V doivent avoir un vrai problème.









Config minimum 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte vidéo 32 Mo
Éditeur Vivendi Universal Games
Développeur Irrational Games/Australie
Texte et voix en anglais dans la version testée



Tribes Vengeance

FPS POUR HOMMES

AVERTISSEMENT : CE TEST TRAITE D'UN JEU DONT LA RAPIDITÉ ET L'INTENSITÉ DU GAMEPLAY SONT SUSCEPTIBLES D'HEURTER LA SENSIBILITÉ DES AMATEURS DE RÉALISME ET DE TACTICAL SHOOTERS. VOUS ÊTES PRÉVENU.

Tribes est entré dans la légende comme le FPS le plus rapide et le plus difficile jamais conçu. Après la sortie catastrophique de Tribes 2 et la disparition de son équipe de développement, nous pensions que la série était morte et enterrée. Mais le propre d'une légende, c'est de survivre à l'épreuve du temps. Epaulés par la communauté toujours active de Tribes 1 et 2, les australiens d'Irrational Games se sont attaqués à une résurrection à côté de laquelle celle du Christ fait figure de fait divers. Sonnez trompettes ! Tribes : Vengeance est là.

Une campagne solo ?!

Tribes, c'est avant tout du CTF où les joueurs bondissent d'un bout à l'autre de vastes cartes, propulsés à plus de 200 à l'heure par des jetpacks. Concevoir une campagne solo en se basant sur un tel gameplay semblait suicidaire mais Irrational Games s'en sort plutôt bien. Ils ne se sont pas contentés d'un stupide mode multi avec des bots mais ont concocté une véritable saga où se mélangent une histoire d'amour impossible, de trahisons et de complots interstellaires s'étendant sur deux générations. Au centre de tout ce micmac se trouve Julia. Julia, c'est vous (si si), une princesse impériale effrontée dont la principale activité consiste à se faire manipuler par tous ceux qui l'entourent. Ceux qui l'entourent, c'est vous (aussi). En effet, au cours du jeu vous jouerez quatre personnages à trois époques différentes. Là où ça se corse, c'est quand votre rôle vous impose de tuer ceux que vous avez précédemment incarnés. Rapidement, vous perdez le fil et vous vous demandez si vous êtes dans la peau du

Les graphistes ont enfin réussi à dessiner des armures qui ne ressemblent pas à Bioman.





Joe la Blatte, très content de me revoir.

De six à vingt joueurs

Les onze cartes jouables en CTF peuvent se diviser en trois tailles : les trois plus grandes mesurent environ 600 mètres d'un flag à l'autre et devraient permettre de jouer à vingt sans trop se marcher dessus. Les quatre suivantes sont de taille moyenne, leurs flags sont espacés d'environ 400 mètres et elles accueillent sans problème entre dix et seize joueurs. Enfin, les quatre plus petites sont jouables à partir de six mais tournent vite au chaos quand plus de douze joueurs s'y retrouvent, surtout s'ils savent bien viser. Ce manque d'homogénéité risque de limiter à six ou sept le nombre de cartes jouées en compétition et posera bien des problèmes aux administrateurs de serveurs lorsqu'ils devront choisir quelles cartes faire tourner et pour combien de joueurs.

Chacune des trois tribus possède sa propre charte graphique.

Un peu de technique

« Mais ton jeu, c'est Unreal Tournament 2004 avec des jetpacks ! ». Alors là, stop. Si T:V et UT2004 partagent le même moteur 3D, la comparaison s'arrête là. Il faut avouer que le moteur écrit par Epic est à l'heure actuelle le plus doué pour afficher de grandes cartes et que celles de T:V font souvent plus d'un kilomètre de côté. Si les graphismes ne sont pas à tomber par terre, ils ont le mérite de tourner sur des configurations modestes. Même une GeForce 4MX suffit.

méchant, du gentil… ou des deux à la fois. Comme si les jeux vidéo ne m'avaient pas déjà rendu suffisamment schizophrène comme ça !

Tribes Academy

En passant d'un personnage à l'autre, vous aurez l'occasion d'apprendre à manipuler tous les gadgets que le jeu mettra à votre disposition en multiplayer. En armure légère, vous jouerez les snipers avec le fusil laser avant de vous infiltrer dans un bâtiment adverse. Plus tard, vous serez dans l'habitacle d'un char d'assaut avec pour mission de dévaster à vous seul la base des Blood Eagles. De retour dans la peau de Julia, alors qu'elle a tout juste six ans, vous piloterez un aéronef monoplace pour vous échapper des appartements royaux pris d'assaut par l'ennemi. Et ainsi de suite : dans un bombardier, aux commandes d'une armure lourde, en pilote de jeep, au cœur d'une arène sportive, etc. L'action est très diversifiée, heureusement d'ailleurs car le jeu n'offre pas de challenge très intéressant, la faute à une I.A. incapable d'exploiter correctement le jetpack. Vous passez donc votre temps à massacrer des dizaines d'ennemis tous plus maladroits les uns que les autres, quasiment incapables de riposter alors que vous les survolez en leur larguant sur la tête des tonnes d'explosifs. Ceci dit, cette impression de toute puissance a un certain charme.

Des graphismes post-rétro-modernes

T:V se déroulant quelques siècles avant les précédents épisodes, les graphistes s'en sont donnés à cœur joie pour nous concocter une ambiance rétro-futuriste qui nous plonge dans un monde baroque où les armures high-tech laissent entrevoir leurs mécanismes primitifs à base de vérins hydrauliques. Chacune des trois tribus possède sa propre charte graphique : les Blood Eagles habitent des bases à l'aspect agressif et pilotent des armures aux contours saillants, les Phoenix utilisent un équipement bigarré très stylisé tandis que les Imperials ont mis au point une technologie au design sobre et utilitaire. Ces détails ont leur importance en multiplayer car ils permettent de reconnaître rapidement un allié d'un ennemi en se fiant à la silhouette de son armure. Soulignons aussi le travail réalisé sur les sons : les clings et les clongs qui accompagnent vos mouvements donnent une bonne idée des contraintes que peut subir votre armure lourde lorsqu'elle percute un mur à pleine vitesse.

Le planter de bâton !

Pour animer tout ça, T:V n'utilise pas moins de trois moteurs physiques. Celui hérité d'Unreal prend en charge la

Dans le mode Fuel, quand le réservoir est plein, il s'envole. Logique…



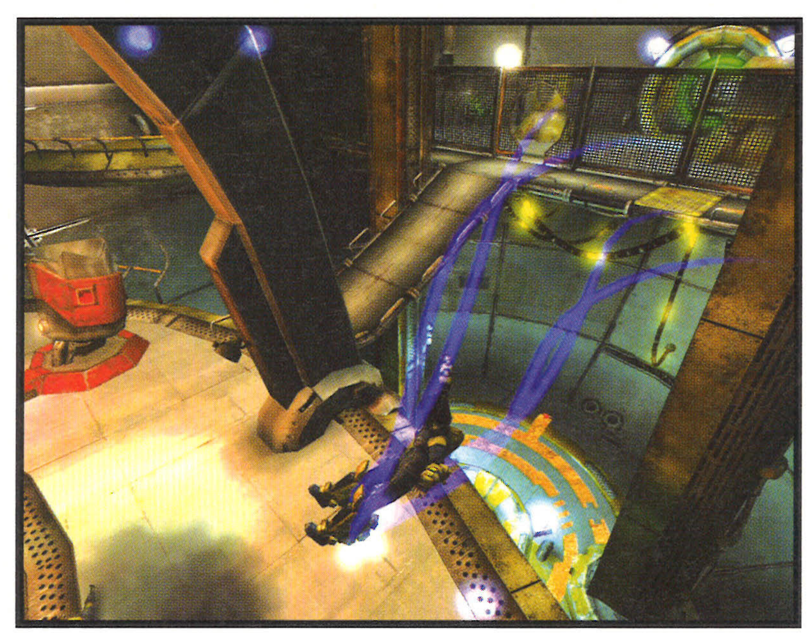


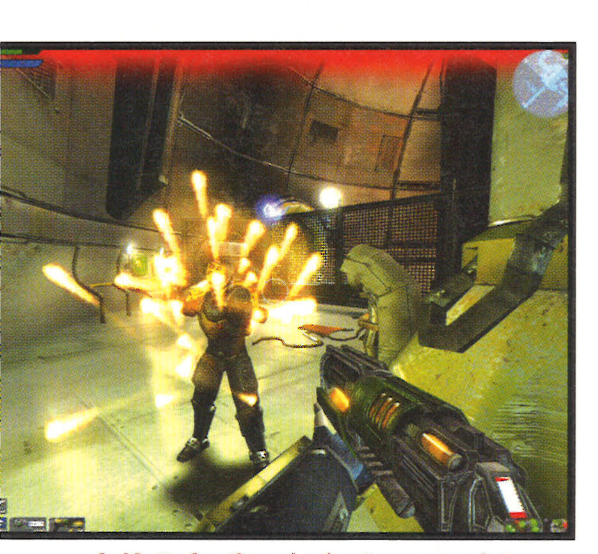
L'armure lourde des Imperials : robuste et utilitaire

Il n'y a pas que le CTF dans la vie

T:V propose quatre modes de jeu en plus du CTF : dans Fuel, vous devez récupérer le carburant qui traîne sur la carte pour le stocker dans votre réservoir et quand il n'y a plus rien à ramasser, vous allez siphonner l'essence directement chez l'ennemi. Vient ensuite Rabbit où tous les joueurs se battent pour transporter l'unique flag le plus longtemps possible. Dans le mode Arena, c'est la dernière équipe à posséder des joueurs en vie qui gagne le round, il n'y a pas de respawn. Enfin, Ball est un sport où il suffit de lancer le ballon dans le goal adverse pour marquer.

Sortez le mortier et tirez à bout portant !


Quand vous mourez avec le jetpack actif, les effets ragdoll sont assez comiques.


Le blaster fonctionne à présent comme un shotgun énergétique.

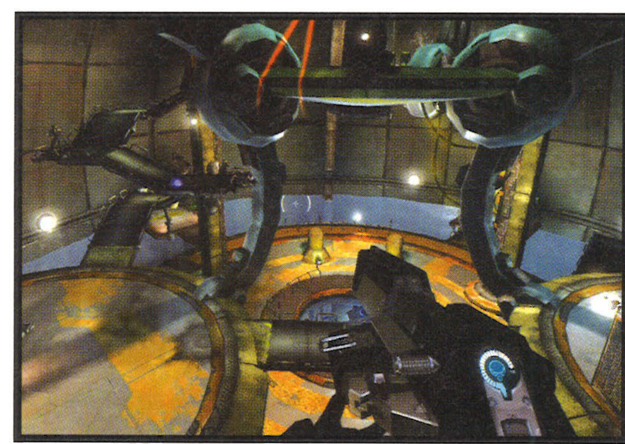
trajectoire des projectiles. De son côté, le Havok gère comme il peut les mouvements des véhicules et des corps inertes. Le résultat n'est pas toujours à la hauteur, mais la seule façon de ne pas faire subir un mouvement ridicule à un type abattu en plein vol alors qu'ils se translatait à près de 150 km/h aurait été de le faire exploser en une pulpe sanguinolente de tripes et de cervelle. Enfin, pour simuler les collisions et les frictions avec le sol, Irrational Games a développé Fusion, un moteur physique spécialement étudié pour intégrer le ski sans lequel Tribes ne serait pas ce qu'il est : prenez de l'altitude avec le jetpack, atterrissez en douceur le long d'une pente, activez vos patins anti-gravité pour skier et atteindre ainsi des vitesses ahurissantes. Il vous sera indispensable de maîtriser cette technique pour acquérir la vélocité nécessaire à votre survie. Heureusement, il est bien plus rapide d'apprendre à dévaler les pentes de T:V que celles des précédents épisodes. Il vous faudra par contre plusieurs mois avant de mémoriser sur chaque carte les trajets optimums permettant d'atteindre des vitesses frôlant les 300 km/h.

Mais non t'es pas nul

Enfin si, un peu tout de même, mais nous sommes tous passés par là. Si T:V est plus facile à prendre en main que Tribes 1 et 2, il exige malgré tout de nombreuses heures de vol avant de comprendre pourquoi vous avez l'impression, justifiée, de ne servir à rien dans votre équipe. Les trois armures disponibles s'utilisent de façon radicalement différente : la plus légère ne sert qu'à se déplacer et autant dire que dans un jeu comme T:V, elle est la plus utilisée. Que ce soit pour poursuivre quelqu'un ou pour voler le drapeau ennemi, vos principaux alliés restent la vitesse et la manœuvrabilité. De plus, cette armure est la seule à pouvoir utiliser le fusil de snipe laser. Si vous avez besoin de plus de puissance de feu, optez plutôt pour l'armure lourde. En attaque, son inertie la rend difficile à diriger, mais une fois arrivé dans la base adverse, inutile de vous poser de question : balancez toutes vos grenades, sortez le mortier et tirez à bout portant ! Votre espérance de vie ne devrait pas excéder dix secondes, ce qui est amplement suffisant pour semer mort et destruction au cœur des positions ennemies. Vient enfin l'armure moyenne, ni très rapide ni très puissante, son utilité reste encore à prouver. En tout cas, je doute que ce soit son bouclier boomerang (les développeurs sont Australiens) qui donne une bonne raison de l'utiliser.

En fait si, t'es nul

Une fois que vous aurez compris l'utilité de chaque armure, vous allez devoir les combiner avec un pack. Ils sont au nombre de quatre et changent radicalement votre


Même en intérieur, il y a toujours suffisamment d'espace pour se mouvoir.

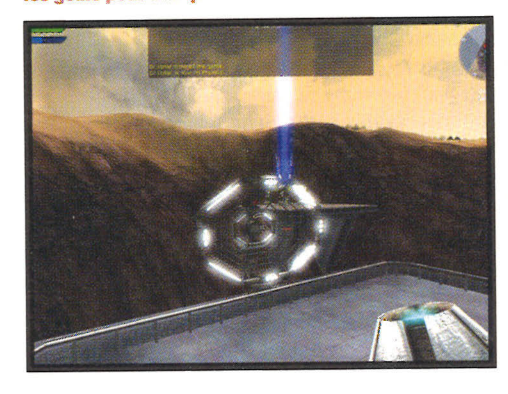
Le réacteur est la pièce maîtresse de votre base, il alimente toutes les installations.





Suivez le chemin de briques jaunes pour atteindre le pays d'Oz.

En mode Ball, il suffit d'envoyer le ballon dans les goals pour marquer. Facile à dire.



façon de jouer. Tous possèdent un pouvoir passif et un autre actif qui nécessite d'être rechargé pour être à nouveau utilisé. L'Energy pack augmente l'autonomie du jetpack et permet de lui donner un très bref coup de booster. Le Repair pack sert à réparer les éléments de votre base et vos coéquipiers. Le Shield absorbe jusqu'à 75 % des dommages pendant un court instant et enfin, le Speed pack permet de marcher beaucoup plus vite et de doubler votre cadence de tir le temps de massacrer un adversaire. Une fois que vous aurez trouvé comment combiner armures et packs, il vous faudra choisir trois armes : de la mitrailleuse au lance-grenades en passant par le spinfusor (l'équivalent du lance-roquettes), elles ont toutes leur utilité. Vous pouvez aussi choisir de sacrifier une arme pour vous équiper du grappin qui ajoutera encore plus de complexité aux mouvements qu'il vous sera alors possible de réaliser. Vous l'aurez compris, T:V n'est pas un jeu simple et encore moins facile. C'est d'ailleurs pour ça qu'on l'aime ou qu'on le déteste.

15 + 5 = 42

Sur le banc des accusés, pour se défendre de n'avoir développé que quinze cartes multi, Irrational Games argue que la plupart des maps sont jouables avec les cinq modes de jeu ce qui, en combinant cartes et modes, porte le nombre de terrains à 42. Mouais... Dans les faits, il n'y a que onze cartes pour le CTF qui est le mode le plus joué sur Internet. Onze, ça peut paraître peu et pourtant les joueurs de Tribes 1 s'étaient contentés de neuf cartes CTF dont seulement six ou sept étaient réellement jouables. Ce titre est tellement riche qu'en définitive vous aurez déjà fort à faire avant de maîtriser ces quelques cartes. En effet, le CTF de T:V ne se limite pas à capturer un drapeau, il faut aussi défendre le générateur de votre base qui alimente le radar et les stations d'inventaires sous peine de devoir combattre en aveugle avec une armure des plus basiques. Concentrerez-vous vos efforts sur l'attaque ou la défense ? Sur la base ennemie ou son drapeau ? Tant de questions que se sont posées bien des générations de tribeurs avant vous sans jamais trouver de réponse universelle. C'est peut-être aussi pour cette raison que Tribes est unique : parce qu'il n'existe pas une façon évidente de gagner, parce que les stratégies et les tactiques évoluent sans cesse, parce que votre intelligence et votre ruse pèseront autant dans la balance que votre adresse.

Dr.Loser



Et les véhicules ?

Une fois le jetpack bien maîtrisé, vous vous apercevrez que les véhicules qui semblaient si puissants au début ne sont en fait pas indispensables. Leur grande vulnérabilité compense leur puissance de tir. Seul le Rover présente un réel avantage tactique : ce buggy est en réalité un point de respawn mobile permettant d'apparaître tout près de la base ennemie.



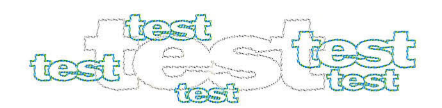
En Deux Mots

MALGRÉ SA CAMPAGNE SOLO FORT DISTRAYANTE, TRIBES : VENGEANCE EST AVANT TOUT UN FPS MULTIPLAYER EXTRÊMEMENT COMPLEXE ET DIFFICILE À MAÎTRISER. SI VOUS JOUEZ RAREMENT OU QUE VOUS ÊTES UN INCONDITIONNEL DES TITRES « RÉALISTES », PASSEZ VOTRE CHEMIN. EN REVANCHE, SI VOUS ÊTES EN MANQUE DE CHALLENGE ET QUE VOUS CHERCHEZ UN JEU POUR Y INVESTIR LES PROCHAINES ANNÉES DE VOTRE VIE À PERFECTIONNER VOTRE STYLE EN FAISANT DE LA COMPÉTITION, T:V EST FAIT POUR VOUS.

- + Il reste le FPS le plus rapide du monde
- + Un gameplay riche et complexe
- + Une véritable campagne solo très variée
- − Il faut jouer beaucoup et souvent pour s'amuser
- − Les ennemis contrôlés par l'I.A. sont un peu faiblards

7	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
7	SOLO
8	MULTI

INTÉRÊT

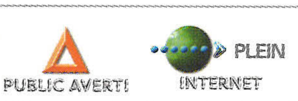


Anarchy Online Alien Invasion

M M O R P G

ANARCHY ONLINE ACCUEILLE SON TROISIÈME ADD-ON : ALIEN INVASION. CONÇU POUR PERMETTRE À AO DE RÉSISTER À LA NOUVELLE VAGUE DE MMORPG QUI ARRIVE BIENTÔT, ALIEN INVASION A UNE LOURDE RESPONSABILITÉ SUR LES ÉPAULES.

Anarchy Online a fêté ses trois ans et demi en juin dernier, mais ses idées révolutionnaires (l' « instanciation », c'est lui) en font un des MMORPG les plus complets actuellement disponibles. Alien Invasion vient encore l'enrichir et propose une fois de plus une idée originale. L'intérêt principal de cet add-on est en effet la possibilité pour les joueurs ayant construit des villes de provoquer des attaques alien. Ça change des combats dans des caves humides aux couloirs perpendiculaires, ou des chasses en équipe un peu partout sur la planète. C'est une nouvelle façon de trucider quoi : les monstres viennent vers vous, alors que d'habitude c'est plutôt l'inverse.



CONFIG MINIMUM PIII 1 GHZ, 128 MO DE RAM, CARTE 3D 32 MO, MODEM 56K
ÉDITEUR FUNCOM
DÉVELOPPEUR FUNCOM/NORVÈGE
TEXTE ET VOIX V.O.



Les armes alien ont un look plutôt... Euh. Vert. Voilà, vert.

Sim City sur AO

Mais d'abord, soyons clair : si votre personnage est un rebelle solitaire, passez votre chemin. AI est un add-on tourné vers les guildes. Eh oui, c'est comme ça, sans guilde, la seule chose que vous pourrez faire c'est une quête qui vous permettra d'avoir des vêtements pour votre perso. Ouais, c'est sûr, ça ne devrait pas attirer les foules. Seules les guildes ont le privilège de pouvoir acquérir les nouveaux terrains disséminés un peu partout sur Rubi-Ka pour les aménager. Ces terrains ont un prix assez colossal, mais un loyer raisonnable. Ils sont donc à la portée de n'importe quelle guilde un tant soit peu organisée. Une fois la parcelle achetée, place aux maçons ! D'abord il faudra édifier le quartier général. Ensuite, une dizaine de structures sont disponibles, ainsi que des objets pour décorer. Chaque bâtiment offre son lot de bonus pour votre personnage, ou est tout simplement là pour le décor. Déjà, c'est sympa. Mais il y a un bâtiment encore plus particulier : l'ECM. Il vous permet de désarmer le bouclier qui protège la ville. Une fois cela fait, les aliens rappliquent aussitôt, prêts à faire du hachis de joueur. Rapide, simple, efficace : un vrai self-service du carnage.




Et du côté des Omnis, comment ça se passe ? Ben, pareil.



Lorsque les vagues d'aliens sont nombreuses, les batailles sont vraiment jouissives.



L'intérieur des quartiers généraux est bien décoré. Ici je suis dans l'atelier qui donne quelques bonus pour le craft.



Les Phoenix posent fièrement devant un boss level 286 tué sans Doctor ni Enforcer. Un bel exploit qui nous a pris trente minutes de sueurs froides.

Les villes sont très jolies. De plus, plusieurs guildes peuvent s'associer pour acheter un terrain complet. C'est le cas ici, avec Phoenix, Ricard et les Rebelles Francophones.



David Vincent les a vus

Il faut l'avouer, ça marche plutôt bien. Dès que le bouclier est baissé, on voit un vaisseau arriver, tournoyer autour de la ville et se poser. Puis les affreux débarquent et se précipitent sur votre ville. Les rats ! À vous et vos amis de repousser l'assaut ou de périr, le tout dans la joie. Cette partie-là du jeu tient ses promesses : les vagues d'aliens sont compactes et les combats restent assez fun dans l'ensemble. En plus, le level des aliens dépend des personnes présentes à ce moment-là dans votre ville. En clair, plus vos défenseurs sont puissants, plus les aliens le seront. C'est censé fournir des attaques équilibrées à n'importe quel moment. Une fois les vagues terrestres repoussées, les joueurs ont la possibilité de monter dans le vaisseau. Là, on a affaire à une mission classique du type « moi-vois-moi-tue » dans des décors verdâtres. Il faudra alors tuer tout ce qui remue une tentacule pour parvenir au fin des fins : la salle finale du vaisseau, où se planque le général alien. Malheureusement ça coince parfois. Déjà les vagues alien sont souvent disproportionnées par rapport aux défenseurs. Soit ils sont trop faibles et les high level s'ennuient (« bon, quand est-ce qu'on tue ? ») ; soit ils sont trop forts et les petits levels se sentent inutiles (« Tiens, bonjour le reclaim »). Aux guildes de gérer cela, par exemple en organisant des raids séparés. Mais ce n'est pas forcément évident. Le lag atroce présent pendant les combats n'arrange pas les choses. Enfin, la sélection des joueurs qui peuvent aller dans le vaisseau alien est à revoir : certains sont autorisés à monter dans le vaisseau, tandis que les autres resteront au sol à attendre bêtement que leurs copains reviennent.

Un peu de technique

Difficile d'écrire ce pavé, tant la différence entre le Anarchy Online « normal » et Alien Invasion est flagrante : mon Athlon 2100+, 512 Mo de Ram et Geforce 5900xt permet de faire tourner AO avec les détails maximum, SAUF dans les villes et lors des attaques, où le lag est vraiment handicapant. Baisser les détails graphiques à ce moment-là résout les problèmes, mais c'est frustrant. Prévoyez en tout cas pas mal de Ram et une bonne carte graphique pour en profiter.

On ne sait jamais pourquoi on a été sélectionné ou pas. C'est assez frustrant, surtout quand on lit sur le chat de guilde ce qui se passe dans le vaisseau : « Ouah c'est génial ici », « Attention, derrière toi ! », « Argh ». Difficile de se sentir impliqué.

Toi aussi deviens Gros Bill

On ne peut lancer une attaque que toutes les deux heures. Entre-temps il vous faudra recharger votre bouclier en y apposant un objet spécial, trouvable en mission. Ouais, sauf qu'il reste un problème dans tout ça : pourquoi faire une attaque, finalement ? Trois motivations essentielles : le fun, le matos et l'xp. Concernant le premier, j'en ai déjà parlé. Quant au deuxième, les meilleurs objets se trouvent en général sur les boss, qu'il est souvent difficile d'atteindre. D'abord à cause du tirage au sort pour le vaisseau et, en corollaire, vis-à-vis des professions des persos. L'importance prépondérante des Doctors est trop contraignante. Impossible de mener un raid complet sans eux. Pour l'xp, c'est encore pire. Je vous passe les détails, mais sachez simplement que Funcom a cafouillé trois semaines pour imposer un compromis qui ne satisfait personne. Ni les gros joueurs ni les joueurs occasionnels n'y trouvent leur compte.
Et là je suis un peu comme Jean-Claude Dusse : je n'arrive pas à conclure. Les aspects énervants de Alien Invasion masquent ces bonnes idées. Espérons que les patchs futurs équilibreront tout cela. En l'état, Alien Invasion est plutôt décevant.

Mia Jong

En Deux Mots

ALIEN INVASION ÉTAIT SUR LE PAPIER TRÈS PROMETTEUR : IL PROPOSAIT DES ATTAQUES RAPIDES, FUN, ET LES VILLES ÉTAIENT CENSÉES APPORTER UN CONTENU SOCIAL IMPORTANT. HÉLAS IL S'AVÈRE PLUTÔT RÉSERVÉ AUX JOUEURS AGUERRIS ET HAUTS LEVELS, PRÊTS À PASSER BEAUCOUP DE TEMPS À TUER DE L'ALIEN POUR FAIRE PROGRESSER LEUR PERSONNAGE. SI VOUS VOULEZ ESSAYER CE MMORPG FANTASTIQUE À BIEN DES ÉGARDS, LES ADD-ON NOTUM WAR ET SHADOWLANDS SERONT LARGEMENT SUFFISANTS.

+ Les attaques sont vraiment bien amenées
+ Les villes sont très jolies
+ Le contenu purement science-fiction
− On attend encore certaines caractéristiques promises
− L'équilibrage général des combats à revoir
− Certaines professions sont obligatoires

6 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE



6 INTÉRÊT

Full Spectrum Warrior

OUTIL DE FORMATION AU COMBAT URBAIN

LE ZEKISTAN EST UN PAYS IMAGINAIRE TYPIQUE : UN DICTATEUR À REFROIDIR, DES TERRORISTES À POURCHASSER, DES POPULATIONS À SECOURIR, DES RAFFINERIES À CAPTURER... ET FORCÉMENT LES ÉTATS-UNIS DÉCIDENT DE L'ENVAHIR, C'EST PLUS FORT QU'EUX. MAIS ÉTRANGEMENT LES LIBÉRATEURS SONT ACCUEILLIS À COUPS DE FUSIL. SOYEZ SYMPA, AIDEZ LES GENTILS COW-BOYS À LIQUIDER TOUS CES INGRATS.

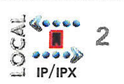




La carte GPS permet d'obtenir quelques infos limitées sur le niveau en cours.







CONFIG MINIMUM CPU 1,4 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR Pandemic Studios/États-Unis
TEXTE en français approximatif ET VOIX en anglais

Malgré son apparence de shoot 3D classique, Full Spectrum Warrior est en fait l'adaptation d'un logiciel made in US Army conçu pour l'entraînement au combat urbain. Ce petit wargame pédagogique est donc un jeu tactique temps réel représentant de façon réaliste les perceptions de combattants en pleine bataille. Pas de vue aérienne magique pour aider à évaluer la situation : le joueur commande un groupe de quatre soldats en formation serrée et la caméra tourne autour du chef, on dirige donc ses troupes avec une vue au ras du casque. Un clic droit suffit pour afficher le curseur de déplacement, on pointe ensuite avec la souris la position où l'on souhaite qu'elles se rendent. Des marques au sol permettent de savoir précisément dans quelle formation les quatre hommes vont se placer à l'arrivée, avec le souci permanent de les protéger d'éventuels tirs ennemis. Comme le curseur se colle automatiquement sur les zones permettant de se mettre à couvert, on peut progresser rapidement et en se focalisant sur l'essentiel. Pour buter les passants c'est pas plus compliqué : un clic gauche permet de définir une zone de tir vers laquelle l'équipe va concentrer ses rafales. Il y a bien quelques subtilités supplémentaires, du genre armes d'appui et secteurs individuels de surveillance, mais le principe de base est là.



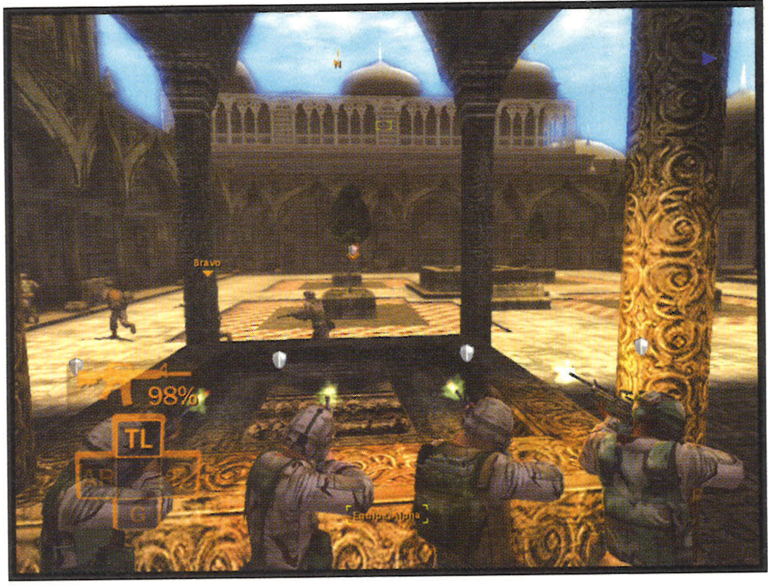
Le petit bouclier noir indique que cette épave ne va plus me protéger bien longtemps.

Pour les pénibles impossibles à déloger, rien ne vaut une bonne grenade à fragmentation.

Enfin un bon logiciel éducatif

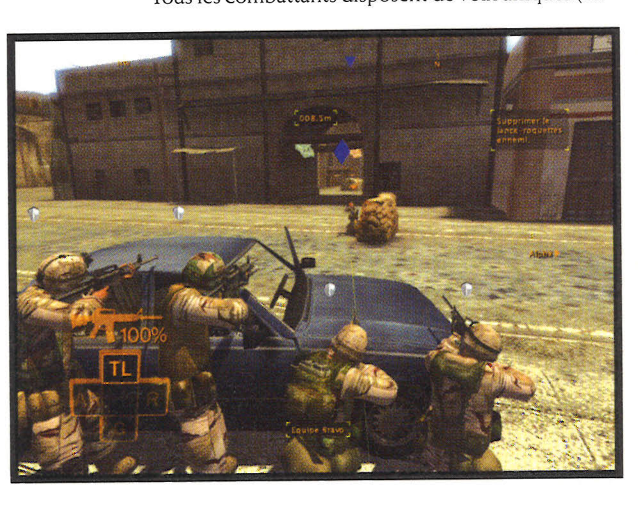
Après un excellent tutorial on se retrouve parachuté en mission humanitaire dans la capitale zekistanaise, ravagée par les affrontements ethniques. On dirige deux ou trois groupes de soldats à travers la ville et on croise un peu partout des types armés de kalachnikovs qui n'ont apparemment rien de mieux à faire que de tirer sur nos p'tits gars. Heureusement les rues sont encombrées d'épaves de voitures, vaches mortes, bennes à ordures et autres barricades improvisées qui se révèlent très efficaces pour se planquer. Tellement efficaces en fait qu'un individu caché derrière est strictement impossible à abattre, comme l'indique un petit symbole de bouclier bien visible à l'écran. Ça paraît un peu ridicule quand on voit la moitié de son corps qui dépasse, mais le but de ce « jeu » conçu pour la formation des troufions est

d'apprendre à utiliser les tactiques militaires réelles. D'où un gameplay orienté vers des exercices à résoudre en appliquant le manuel à la lettre, plutôt qu'un gros gunfight bordélique. Pour neutraliser un adversaire il n'y a donc généralement pas 36 solutions, il faut s'arranger pour manœuvrer une équipe sur son flanc afin de le prendre en tenaille. Progresser sous le feu d'armes automatiques étant suicidaire, il faut soit se précipiter de couvert en couvert, toujours sur de très courtes distances et en profitant des pauses de rechargement entre deux rafales, soit réduire temporairement un ennemi au silence en l'écrasant sous un déluge de plomb. Ces tirs de suppression consomment énormément de munitions et n'ont aucune chance de blesser leur cible tant qu'elle n'essaye pas de relever la tête, mais ils permettent à un autre groupe d'en profiter pour se déplacer.


Le jeu ne gère pas le friendly fire, on peut donc courir à travers un tir de couverture sans danger.

Une belle boucherie bien organisée

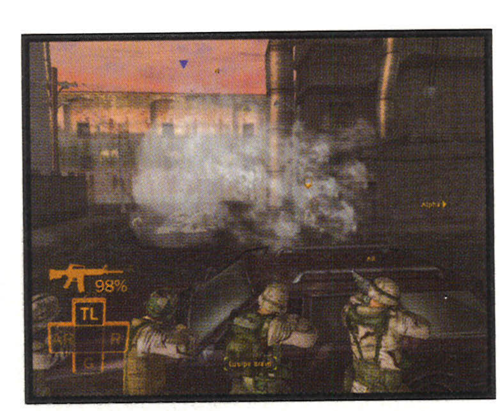
C'est ainsi que nos braves bidasses font avancer la démocratie méthodiquement, mètre par mètre, en clouant sur place les gêneurs qui leur font face puis en les déchiquetant à la mitrailleuse par un tir de flanc. Quand la géographie des lieux ne se prête pas à cette tactique standard, les plus irréductibles snipers sont neutralisés au lance-grenades, aveuglés avec des fumigènes, voire pulvérisés en guidant sur eux une frappe aérienne, mais ça c'est réservé aux boss de fin. Malgré le côté exagérément géométrique du gameplay, l'action à l'écran réussit à être spectaculaire tout en restant réaliste, vraiment du beau boulot. C'est en grande partie grâce à la qualité des graphismes, qui ne brillent pas par leur perfectionnement technique mais plutôt par l'attention portée aux petits détails. Ainsi chacun de vos hommes est minutieusement personnalisé, avec des uniformes légèrement dépareillés, des petites animations pour les rendre plus vivants, mais aussi un armement spécifique et une fonction très précise au sein de chaque groupe. Tous les combattants disposent de voix uniques (en anglais) et on les entend blaguer entre eux, s'avertir d'un danger, donner des ordres ou se plaindre quand les rafales font crépiter le béton trop près de leurs têtes.



Espérance de vie limitée

Malheureusement l'intérêt du jeu s'émousse en quelques heures. Ce n'est pas vraiment la faute du scénario, efficace et soutenu par de nombreuses cinématiques (malheureusement impossibles à couper).
Le problème vient plutôt du côté extrêmement répétitif de la chasse aux miliciens quand il n'y a qu'une seule tactique disponible, ainsi que des défauts de l'interface, devenus exaspérants à la longue. On regrette par exemple les déplacements possibles uniquement vers des objets directement visibles, sans possibilité de waypoints successifs, qui rendent certains passages très fastidieux.
Les adversaires font également preuve d'une déplorable stupidité, au point de rester parfaitement immobiles même au milieu des balles.
On s'émerveille au début quand on voit un ennemi décrocher de couvert en couvert pendant qu'on essaye de le coincer une bonne fois pour toutes, puis on réalise que toutes ses réactions sont systématiquement scriptées, qu'il refera toujours exactement la même chose et que chaque niveau n'est qu'une longue série d'étapes fixes conçues par des level designers tyranniques. Il y a finalement très peu de méchants à abattre (jamais plus de trois à la fois) et rapidement les seules surprises proviennent des scripts : quand un groupe atteint tel endroit un immeuble va s'effondrer, à tel autre emplacement un tir de RPG va tuer toute l'équipe... D'autres fois, à la suite d'un bug, un de vos hommes va se mettre à découvert sans raison et crever dans la seconde qui suit. Super. Quand on ajoute les sauvegardes par checkpoint et les temps de chargement très longs, ça énerve. Avec treize chapitres d'une petite heure chacun et aucune « replay value », Full Spectrum Warrior est une expérience intense et originale mais lassante et vite oubliée.

Atomic


Arme suprême, l'écran de fumée permet de résoudre n'importe quel problème.

Un peu de technique

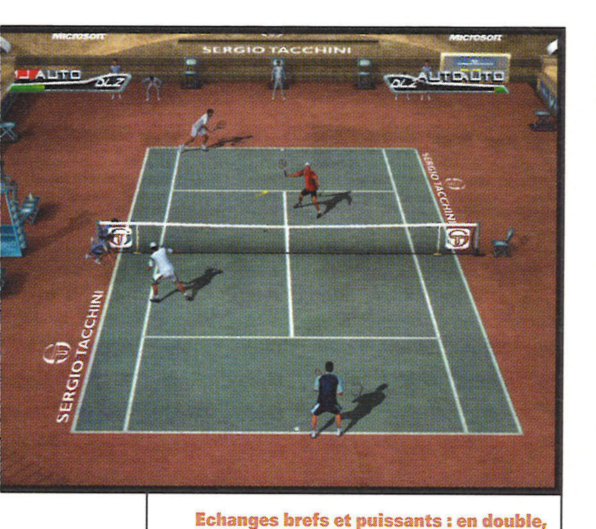
Moteur physique bâclé, interface largement perfectible, I.A. inexistante... On pouvait faire beaucoup mieux. Mais l'adaptation depuis la Xbox a quand même été bien menée dans l'ensemble, avec des graphismes et une bande-son très honorables.

En Deux Mots

Le concept de FSW me plaît beaucoup, mais il y a trop peu de combattants et pas assez de variété dans les tactiques jouables pour maintenir l'intérêt longtemps. Les petits défauts techniques et bugs d'interface deviennent alors très frustrants.

- + Tactiques réalistes
- + Détails soignés
- + Mode Coopératif
- − I.A. nulle
- − Répétitif et linéaire
- − Quelques bugs pénibles

6 Technique
7 Artistique
6 Intérêt



Echanges brefs et puissants : en double, mieux vaut avoir les nerfs solides.

La voix pincée et scolaire de l'arbitre résonne dans les gradins. Il détache posément ses mots, comme pour me faire bien comprendre que le moment est sérieux : « Balle… de match ». Sadique. La foule retient son souffle, le brouhaha fait place à la tension. Je sens leurs regards fixés sur moi. Je suis à un tout petit point de la coupe et la pression vient encore de monter d'un cran. De l'autre côté du filet, mon adversaire me toise et balance les bras nerveusement, visiblement bien décidé à ne pas me laisser profiter d'un quelconque avantage psychologique. D'un regard neutre et concentré, j'observe la balle quitter ma main et s'élever dans les airs. J'arme mon service, je lâche toute la puissance de mon bras droit et le coup part dans un claquement sec. Quelques secondes d'angoisse encore… Mon obus vient frapper le sol, lèche la ligne et transperce littéralement mon vis-à-vis, incrédule. Il esquisse une réplique tardive mais rien n'y fait. Mon boulet vient de l'achever en beauté. Ace ! La foule exulte : c'est bon, je peux à présent me laisser choir sur la terre battue et fondre en larmes comme un bébé. Encore un trophée dans la vitrine, le Grand Chelem n'est plus très loin.

O.K., O.K., ça va. J'ai bien vu qu'elle était « out ». Si on ne peut même plus discuter…







Top Spin

VA CHERCHER LA BABALLE

UN AN APRÈS UN CARTON MÉRITÉ SUR XBOX, LA CONVERSION TRÈS ATTENDUE DU TITRE DES DÉVELOPPEURS DE PAM POINTE ENFIN LE BOUT DE LA RAQUETTE SUR NOS MACHINES. MALGRÉ UNE ABSENCE TOTALE DE NOUVEAUTÉS, CETTE CONVERSION « COPIE CARBONE » N'EN DEMEURE PAS MOINS UN DES TITRES INCONTOURNABLES DE CETTE FIN D'ANNÉE SUR PC. QUE VOUS SOYEZ FAN DU GENRE OU PAS.

Les coups et les douleurs

Si vous n'avez pas encore cédé au chant de la sirène Xboîte de papy Bilou, un petit résumé des épisodes précédents s'impose. Considéré par beaucoup comme le digne héritier du mythique Virtua Tennis de Sega (sur Dreamcast), Top Spin perpétue la tradition arcade de son aîné, tant mieux. Je ne suis pas particulièrement fan des jeux de sport qui requièrent la prise en compte permanente de multiples facteurs pour parvenir à dominer son adversaire. Ici, tout est fait pour conditionner un gameplay fluide et nerveux. Quatre coups de base sont disponibles : le plus courant, le coup « assuré », consiste à frapper platement la balle sans effet. Le coup « lifté » (le fameux « spin ») confère à la balle une accélération fourbe et permet de forcer son opposant à se déporter sur le terrain. Le lob vous permet de surprendre un joueur téméraire, dangereusement avancé à proximité du filet. Et enfin, le coup « slicé », pour freiner la course d'une balle trop rapide et prendre le temps de se repositionner avantageusement sur le court.

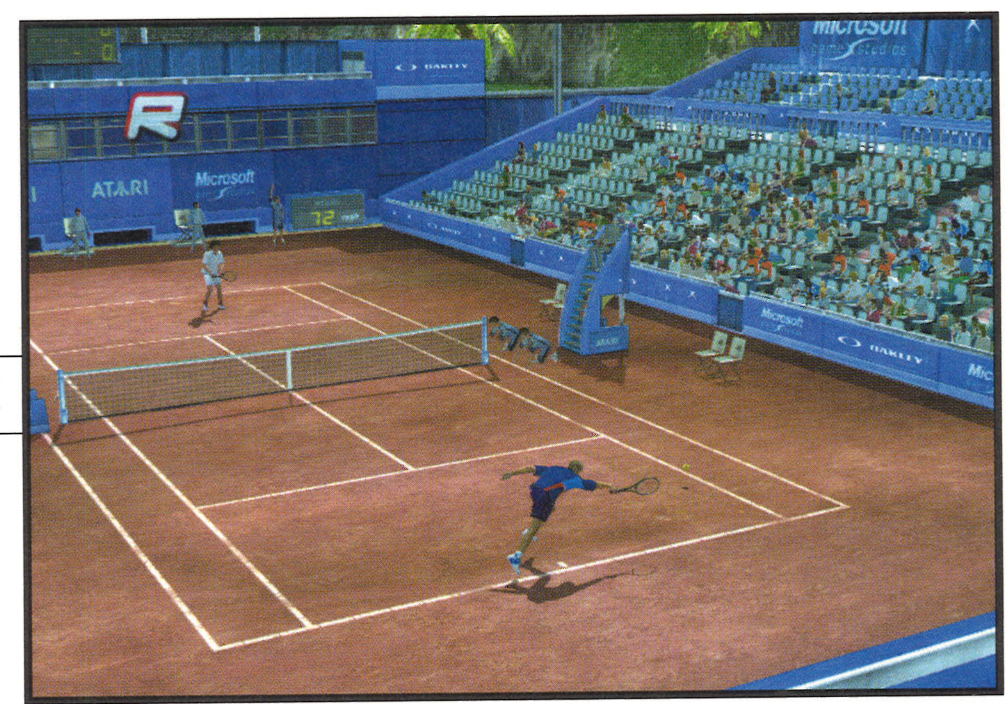


Un peu tard pour penser au chapeau, il est déjà bien cramé l'ami Roger.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,4 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Atari
DÉVELOPPEUR Power And Magic Development/France
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Il va falloir penser à courir plus vite, là. Ou à une greffe de bras plus long.



Les sessions d'évaluation du mode Carrière : un peu rebutantes sur la longueur, mais indispensables pour progresser.

L'amour du risque

Chacun de ces coups est affecté à un bouton du pad (ou du clavier, si vous êtes un « warrior ») et leur temps de charge (c'est-à-dire la durée de pression) déterminera la puissance. Là où Top Spin innove, c'est dans la présence de deux coups supplémentaires, appelés « coups risqués », que vous pourrez déclencher d'une pression sur l'une des gâchettes et qui, une fois parfaitement maîtrisés, vous permettront de faire la différence face aux meilleurs. Que vous optiez pour l'amortie qui tue, celle qui vient mourir juste derrière le filet, ou la frappe de brute qui explose les km/h, le principe est le même : une petite jauge se déplace rapidement de haut en bas et pour réussir à faire mouche, il faut l'activer au moment où elle se situe en plein milieu. Ça a l'air simple comme ça, mais lâcher un tel coup en plein milieu d'un échange vous demandera de longs moments de pratique. Pour vous aider un peu, une autre jauge, présente en permanence en haut de l'écran, vous renseigne sur votre maîtrise de tels frappes. Plus vous dominez la partie, plus elle se remplit et plus vos coups risqués seront faciles à réaliser.

Un peu plus près des étoiles

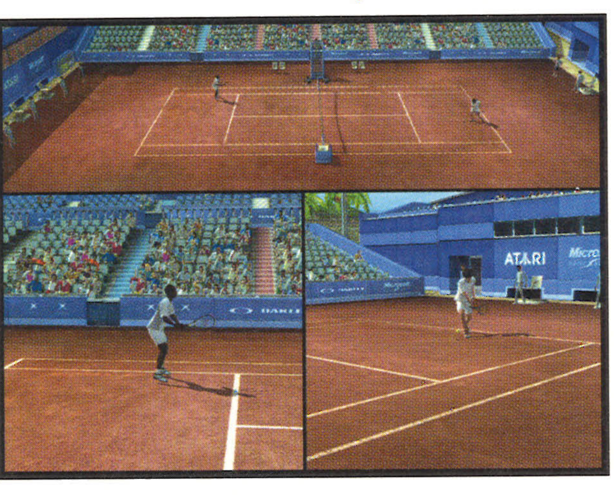
Au niveau des modes de jeu, on retrouve les incontournables Exhibition pour un petit match rapide, un mode Tournoi personnalisé pour les soirées entre potes et bien entendu un mode Carrière, où vous suivrez votre poulain depuis ses premiers coups de raquette au Tennis Club de Blois jusqu'à son éventuel sacre en tête de l'ATP. Ce dernier n'impose pas de respecter un agenda particulier, mais vous laisse le choix d'évoluer à votre guise. Néanmoins, pour accéder à des tournois plus prestigieux, vous serez amené à débloquer certains niveaux et à vous affranchir de « tests » visant à évaluer votre maîtrise des différents coups. Dommage que ceux-ci se limitent chaque fois à placer la balle à des endroits clés sur le court en utilisant une frappe particulière. À la longue, l'exercice devient quelque peu rébarbatif. Pendant les matches, deux modes de vue sont disponibles mais on optera rapidement pour la vue large, la seule qui offre une réelle visibilité.
Au total, on dénombre une cinquantaine de courts aux propriétés variables : des mythiques Wimbledon ou Roland-Garros, à des endroits plus confidentiels, comme le parc du coin ou la salle d'entraînement, dépourvue de tout public. Chaque surface offre bien entendu un type de gameplay spécifique : plus stratégique et lent sur terre battue, on passera à des échanges plus rapides et courts sur du synthétique. Ces différents environnements se distingueront également en termes d'ambiance sonore, un des gros points forts du titre. On se surprend même à sursauter quand juste avant de servir, un fan hurle le nom de votre joueur.

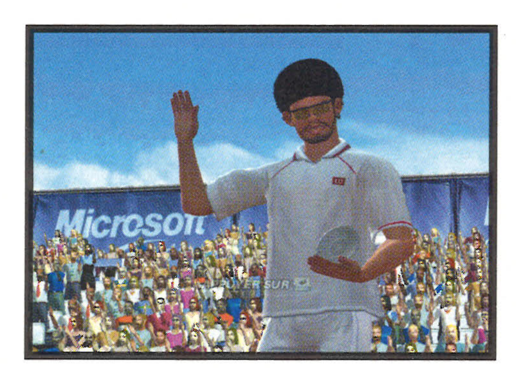
Il est content Chmisekibril : non seulement il a une coupe afro qui déchire, mais en plus, il mène largement la danse (disco ?).



Les ralentis permettent de baver devant les animations impeccables. La grande classe.

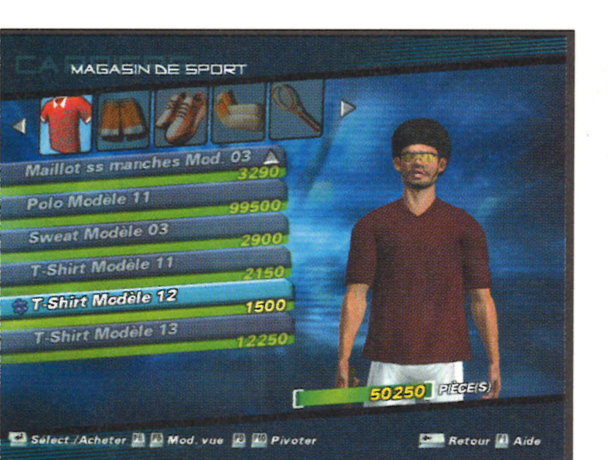






Et hop, un nouveau sous-verre dans ma collec'. Bon, on va s'attaquer aux choses sérieuses maintenant.





Avec l'argent récolté dans les tournois, on peut étoffer sa garde-robe.

Survival horror tennis

En mode Carrière, la phase de création du personnage est ultra complète et les fans des Sims seront aux anges : vous pouvez peaufiner l'apparence de votre alter ego jusqu'à la couleur de sa moustache.
Mais paradoxalement, le résultat est rarement convaincant. Peu importe vos choix, leurs tronches ressemblent parfois plus aux monstres de Resident Evil qu'à des bellâtres athlétiques. En gros plan, leurs traits anguleux font même parfois carrément peur.
Heureusement, les animations rattrapent le coup. Tous les mouvements s'enchaînent avec fluidité et naturel. En plissant les yeux, l'illusion est telle qu'on se croirait devant un match retransmis à la télé.
Et pour une fois, on hésite à sauter les ralentis, juste pour profiter au calme de la beauté du geste.
On pourra d'ailleurs, à l'issue de chaque coup, ordonner à son joueur de manifester sa satisfaction ou son agacement grâce aux deux dernières gâchettes du pad qui commandent son « attitude ». Ça n'apporte strictement rien en termes de gameplay, mais rien de plus jouissif que de narguer son adversaire après un point maîtrisé, ou de lui faire comprendre qu'on n'est nullement dévasté par la correction qu'il vient de nous infliger. Contre un joueur humain, cette petite touche en apparence anodine ajoute une dimension psychologique à la partie.

Un peu de technique

Pas d'inquiétude à avoir du côté de l'arsenal à déployer pour profiter de Top Spin avec le confort qui s'impose : une config « normale » par les temps qui courent (processeur à 1.4 GHz, 256 Mo de Ram et une carte 3D de type GeForce 3) suffit amplement à profiter du titre dans de bonnes conditions. Au pire, même sur une bécane plus vieillotte, on pourra carrément se contenter d'un mode 800x600 tout à fait lisible et nettement moins gourmand.

Visuellement plus aguichante, la vue proche s'avère injouable à haut niveau.



Revers de médaille

Bon, maintenant qu'on a fait le tour des choses réjouissantes, passons aux détails qui fâchent. Rien de très grave, rassurez-vous, mais autant le savoir pour éviter la déception. Si la force de Top Spin sur Xbox repose en grande partie sur son mode online, l'adaptation PC fait un peu figure de parent pauvre. Fini le mode XSN et ses championnats internationaux centralisés et réglementés, il faudra ici miser sur la bonne volonté des joueurs pour organiser des joutes équivalentes via Gamespy. Pas gagné. Il n'en demeure pas moins possible de s'affronter jusqu'à quatre joueurs, en LAN ou via le Net, mais on aurait aimé retrouver dans cette version un équivalent au mode Xbox live. D'un point de vue technique, même si l'on sent que les développeurs ont pris le temps nécessaire pour éviter l'écueil d'un portage paresseux, on regrette l'absence totale de nouveauté ou d'innovation par rapport à son modèle. Certes, c'est plus joli, plus fin, et tout et tout. Mais on aurait aimé avoir ce petit « plus » qui fait la différence. Dernier grief : les lobs sont étrangement rapides et peut-être un poil trop difficiles à négocier. Oui, je pinaille, mais ces petits manquements lui coûtent un point sur sa note finale. Presque parfait, Top Spin a sa place dans toute ludothèque PC qui se respecte, que vous soyez ou non fan de baballes jaunes. Jeu, set et match.



Faskil

En Deux Mots

Même si l'on était en droit d'attendre un tout petit plus de la version PC, sortie un an après son modèle, cette copie carbone de la version Xbox n'en demeure pas moins « LA » référence en matière de jeu de tennis, toutes plates-formes confondues. Loin d'une simulation pointue et optant pour une orientation arcade assumée, Top Spin est jouissif, seul ou à plusieurs, et réunit la somme de ce que l'on est en droit d'attendre aujourd'hui d'un jeu vidéo : fun, challenge, beauté graphique et immersion sonore aux petits oignons. Clairement un must.

- + Modélisation et animations des personnages
- + Grande variété de modes de jeux, seul ou à plusieurs
- + Prise en main intuitive
- + Gameplay riche, notamment grâce aux « coups risqués»
- − Lobs un peu surréalistes
- − Réactivité du public parfois étrange
- − Absence du mode XSN

8 TECHNIQUE
9 ARTISTIQUE





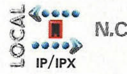
Le but pris pendant les arrêts de jeu, ça fait toujours plaisir...

Un peu de technique

La base de données étant un peu lourde, il est recommandé d'avoir au moins 512 Mo de Ram pour éviter de patienter trois plombes entre chaque match. Sinon, vu les graphismes, un « vieux » PC suffit largement. Notez que la note artistique n'a pas vraiment de sens du coup, difficile de noter le look des tableaux...

Les supporters aiment faire connaître leur opinion sur les décisions que l'entraîneur de leur équipe favorite prend. Souvent, leur rêve serait tout simplement de posséder le club de leur cœur (ou de leur ville) et de lui apporter gloire et prospérité... à condition de pouvoir le faire à leur manière. En bons contestataires qu'ils sont, ils pensent toujours pouvoir faire mieux que les professionnels de la discipline – dans certains cas, c'est sûrement possible, mais je ne citerai pas de noms. Malheureusement, nous ne sommes pas tous des milliardaires russes prêts à signer des chèques d'un montant égal au P.I.B. d'un pays en voie de développement pour pouvoir nous offrir un joueur. La solution pour assouvir vos ambitions les plus secrètes viendra donc du virtuel et en l'occurrence de Football Manager 2005. Les larrons de SI Games participent à l'aventure, ce qui devrait faciliter le travail de prise en main de tous les fans de la série « L'Entraîneur ». Le jeu présente toutes les caractéristiques classiques du genre (à savoir : transferts, composition d'équipe, entraînements), les innovations étant plutôt à chercher côté relationnel, dans la gestion du

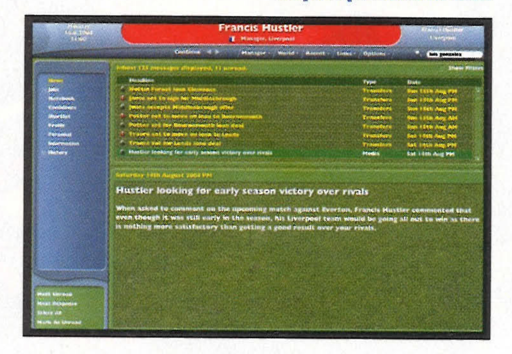




N.C.

CONFIG MINIMUM CPU 1GHZ, 256 MO DE RAM
ÉDITEUR SEGA
DÉVELOPPEUR SI GAMES/GRANDE-BRETAGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Un petit peu d'intox avant les matches ne peut pas faire de mal.



Football Manager 2005

RÊVE DE GOSSE

IL Y A DES GENS UN PEU SPÉCIAUX SUR TERRE, PRÊTS À S'EXTASIER DEVANT DES TABLEAUX DE CHIFFRES ET AUTRES LIGNES DE STATISTIQUES. NON, CE NE SONT PAS LES MECS DE LA NASA EN MANQUE DE SENSATIONS FORTES, CE SONT JUSTE DES FANS DE GESTION SPORTIVE. COMME QUOI LES MATHS À L'ÉCOLE, ÇA PEUT SERVIR À QUELQUE CHOSE !



boulot de manager. Les interactions avec votre bande de bons à rien et les médias, nombreuses, raviront tous les Luis Fernandez de salon (j'en vois déjà qui s'offusquent). Donnez libre champ au bon vieux fana de ballon rond qui sommeille en vous, en critiquant ouvertement le travail de vos collègues, en hurlant à qui veut l'entendre que vos protégés vont dérouler tous les tocards qui se présenteront face à eux ! Prudence tout de même, il faudra assurer un minimum avant de débiter des stupidités plus grosses que vous, faute de quoi la presse ne vous ratera pas et vos troupes s'apercevront rapidement de votre incompétence.

C'est la fête du split

Le visionnement des matches s'effectue en 2D (ou en mode texte pour les plus courageux) ; un mode splitté vous permettra de garder toujours un œil sur les stats, la forme de vos joueurs ou toute autre information utile. Vous aurez accès à une tonne de chiffres pour décortiquer et analyser les performances des 250 000 joueurs de la base de données. Certains agents de starlettes iront même jusqu'à vous envoyer des vidéos (en 2D) des exploits de leurs poulains, dans l'espoir que vous leur proposiez de rejoindre votre écurie. Même les petites natures de votre effectif ne seront pas en reste. En effet, une section infirmerie pour millionnaires en shorts voit le jour, en partenariat avec Physioroom – le footeux est calé en blessures, elles doivent donc coller un max à la réalité. Pour le grand public, toutes ces petites améliorations (il faut bien l'avouer, la révolution n'est pas à l'ordre du jour) seront sans doute insignifiantes et le soft pourra passer pour un simple add-on annuel. Pour les gens un peu spéciaux, qui aiment ce petit monde du football chiffré, Football Manager 2005 prend tout de suite beaucoup plus d'intérêt. Le chemin pris par SI Games est clair, les puristes d'abord ! Et ce ne sont pas eux qui viendront s'en plaindre...

Naz Drowie

En Deux Mots

SANS VÉRITABLE SURPRISE, CE NOUVEL OPUS DES CÉLÈBRES BRITANNIQUES DE SI GAMES SE DÉMARQUE DE SES CONCURRENTS PAR UNE ORIENTATION ASSEZ ÉLITISTE. IL S'ADRESSE AVANT TOUT AUX BIBLES HUMAINES DU SPORT ET AUTRES MANIACO-DÉPRESSIFS DE LA STATISTIQUE.

+ Base de données gigantesque (250 000 joueurs)
+ Toujours plus de réalisme
- Certains regretteront l'absence d'une vue 3D
- Du sommeil en moins pour les passionnés





« Vraiment ? Vous êtes sûr ? S'il vous gonfle, je lui règle son cas, moi. »



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 128 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Activision
DÉVELOPPEUR Gray Matter Interactive Studios/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

Call of Duty

FPS À GRAND SPECTACLE

la grande offensive

LA GUERRE N'EN FINIRA DONC JAMAIS ? DEPUIS DES ANNÉES QU'ON REVIT LE CONFLIT DE 39-45 SOUS TOUS LES ANGLES, ON DEVRAIT SE LASSER. ET POURTANT NON. C'EST GRÂCE À DES PRODUITS DE QUALITÉ COMME LA GRANDE OFFENSIVE QUE L'INTÉRÊT EST PERPÉTUELLEMENT RELANCÉ.

Adulé par les uns pour son ambiance cinématographique, honni par les autres à cause de la dose massive de scripts qui régissent les scénarios et l'intelligence artificielle, Call of Duty laisse peu de gens indifférents. Cet add-on, qui nécessite le FPS original, ne risque pas de faire de nouveaux adeptes puisqu'on retrouve les défauts qu'on connaissait déjà. On s'insurge donc devant l'incompétence de ses nombreux frères d'armes, on se moque gentiment de la naïveté des forces adverses et l'impression de déjà-vu de certaines scènes rejouées à l'identique après être mort agace parfois. Mais au-delà de ces problèmes connus, on redécouvre toute la force de Call of Duty dans son mode solo digne d'une superproduction hollywoodienne. Les développeurs n'ont pas lésiné sur les effets spéciaux. On est souvent pris sous une pluie de mottes de terre projetées en l'air par les nombreuses explosions qui criblent le champ de bataille. La scène dans le bombardier est d'une intensité rare, peut-être la plus marquante de tout le jeu. Après ces affrontements épiques, on se sent vidé, mais heureux d'y avoir survécu. Les musiques et les bruitages collent parfaitement à l'action et les ordres hurlés par vos supérieurs dans le feu des combats vous forcent à garder votre position et à défendre cette satanée ligne de front.

Frères d'armes

La grande offensive place successivement le joueur dans la peau d'un soldat américain, britannique et russe afin de contrer l'envahisseur teuton. Chaque mini-campagne comporte quatre longues missions, aux objectifs certes variés, mais dont la finalité reste le meurtre de masse. Pour vous faciliter la tâche, quelques nouveaux outils font leur apparition, comme le lance-flammes. Le mode multijoueur n'est pas oublié et bénéficie de trois nouveaux modes de jeu et de onze cartes supplémentaires. Cette extension relance honorablement l'intérêt de Call of Duty pour de nombreuses heures (autant que le jeu original environ). Bien sûr, on sent que le moteur 3D a atteint ses limites même si les graphistes réussissent parfois à donner l'impression de se trouver devant un tableau peint à la main et avec talent. Un achat incontournable si vous êtes déjà fan.

Bishop

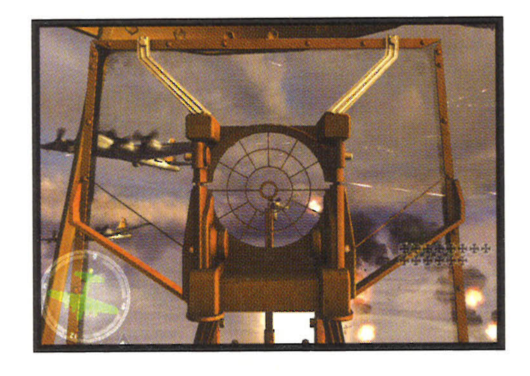
Le lance-flammes, terriblement efficace.

En plus des poursuites en side-car et en camion, on pourra s'éclater sur l'eau.



Un peu de technique

L'avantage avec les vieux moteurs, c'est qu'ils tournent sur les vieilles machines. Il y a de bonnes chances que votre machine actuelle suffise amplement si elle est au-dessus de la configuration minimum.

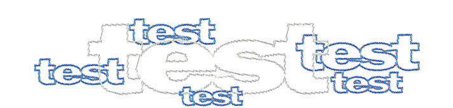


En Deux Mots

Un add-on riche et intense qui ajoute une nouvelle campagne, longue et parfois éprouvante pour les nerfs. Indispensable malgré l'absence d'améliorations notables.

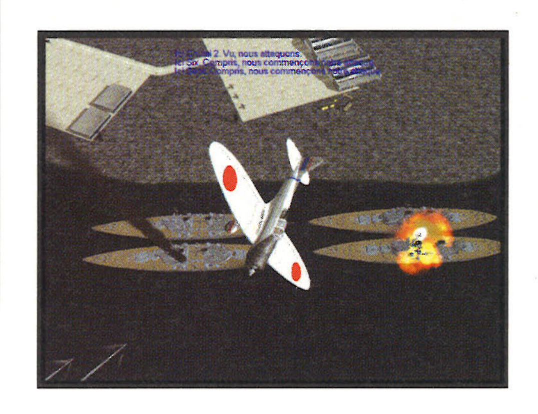
+ Les attaques massives
+ Intense
+ Durée de vie honorable
– Toujours les mêmes bugs

Note	
Technique	7
Artistique	6
Intérêt	8





Bon sang, j'arrive pas à décoller ! Je parie que c'est encore John qui m'a fait une farce. Ahahah, sacré John.



LA GUERRE DU PACIFIQUE... LES DUELS SANGLANTS AU-DESSUS DE LA NOUVELLE GUINÉE, LES APPONTAGES DANS LA TEMPÊTE, LES CHARGES À TRAVERS LE BARRAGE DE LA DCA POUR PLACER UNE BOMBE SUR UN CROISEUR QUI ZIGZAGUE À SOIXANTE KM/H... UN POTENTIEL ÉNORME, À CONDITION DE SAVOIR L'EXPLOITER.

Pacific Fighters

ÉDITEUR DE MISSIONS


TOUT PUBLIC


128
INTERNET


LOCAL 128
IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 1,4 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Ubi Soft
DÉVELOPPEUR 1C : Maddox Games/Russie
TEXTE en français
VOIX dans la langue du pilote



Développé par Oleg Maddox, le célèbre papa de l'incontournable Il-2 Sturmovik, Pacific Fighters bénéficie automatiquement d'un a priori favorable. D'où ma stupeur en installant les deux CD de test. Allô, Ubi Soft ? C'est vraiment la bonne version, vous êtes sûrs ? O.K., la liste des avions est considérable et leur modélisation exemplaire. Les fanatiques seront certainement ravis de trouver pas moins de dix versions différentes du fameux chasseur Zéro ou de pouvoir enfin prendre les commandes de gros bimoteurs tels que le A-20 ou le B-25J. Et bien sûr il y a les joies de l'appontage, une forme de suicide rituel dont le taux de mortalité est particulièrement élevé. Mais il manque de nombreux appareils cruciaux, en particulier du côté japonais. Quand on se souvient de ce que permettait à son époque le vénérable Aces of the Pacific, on réalise que PF est loin du compte. Ainsi dans notre version, les seules grandes batailles jouables sont Pearl Harbor et Midway, c'est tout. Et encore, la reconstitution est bancale : il n'y a par exemple aucun bombardier torpilleur pilotable, un comble quand on connaît leur importance historique.

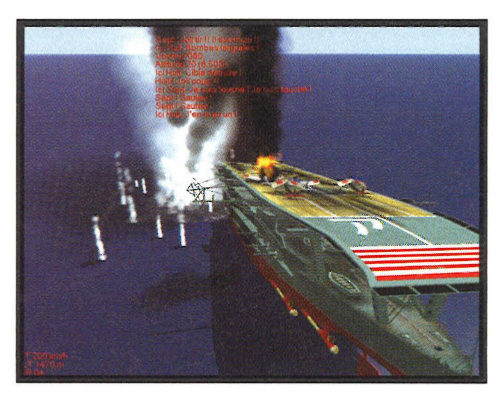
Grand océan, petit budget

Si vous espériez prendre l'amiral Yamamoto en embuscade au-dessus de Bougainville avec votre P-38, ou mitrailler des transports de troupes en mer de Bismarck, c'est raté : Pacific Fighters n'inclut pas de carte des îles Salomon. Il manque aussi les Philippines, l'Indonésie, la Chine, la Malaisie, les Mariannes... Le jeu ne comporte qu'une douzaine de petites zones, dont une entièrement vierge. Même désert du côté des navires, pas le moindre cuirassé nippon à se mettre sous le Helldiver. Mais sans un SB2C ou un Avenger pilotables, j'imagine que ce n'est pas si grave qu'ils aient oublié d'inclure le Yamato : on n'aurait rien eu pour l'attaquer. Le jeu comporte plusieurs campagnes solo dynamiques, surtout pour des chasseurs américains et dans quelques secteurs très limités. Tout le reste devra être gracieusement conçu par des volontaires bénévoles... Bien sûr des ajouts viendront au fil des patches futurs et on sait que la communauté Il-2 est suffisamment prolifique pour ne pas s'en faire, d'autant que la partie multi permet théoriquement de réunir jusqu'à 128 joueurs sur un même serveur. Il n'en reste pas moins qu'il aurait été plus honnête de vendre PF pour ce qu'il est, une petite extension d'un excellent jeu, pas comme un titre indépendant.

Atomic

Un peu de technique

Il faut une carte vidéo bien costaude pour bénéficier des nouveaux effets des vagues, mais en détails réduits le vieux moteur graphique d'Il-2 Sturmovik est parfaitement adapté à une configuration ancienne.

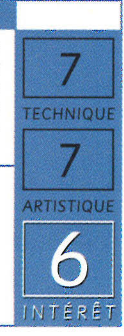


Je ne suis pas un expert, mais en général quand on voit les hélices c'est mauvais signe.

En Deux Mots

Intéressant pour du dogfight en ligne avec une escadrille virtuelle, PF ne tient hélas pas ses promesses si on recherche des batailles célèbres, du torpillage ou simplement un simulateur couvrant l'ensemble de cette guerre. Une déception.

+ Plus de 60 appareils pilotables
+ Le multijoueur à 128
- Il manque beaucoup trop d'avions importants, de navires, de cartes, de batailles...

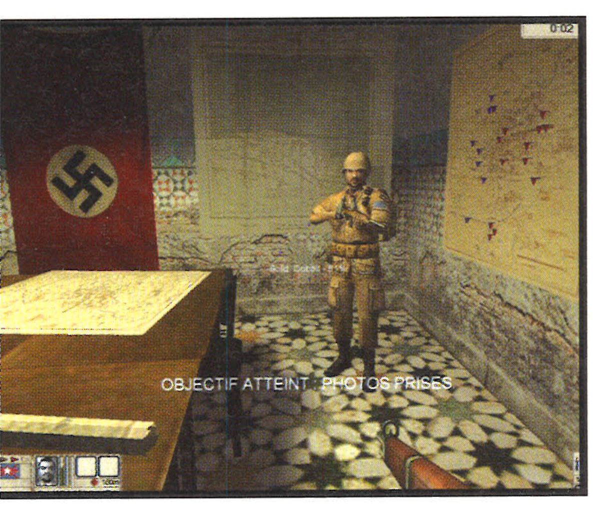

7 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

Hidden & Dangerous 2

FPS TACTIQUE

Sabre Squadron

QU'EST-CE QUI EST PLUS EFFICACE QU'UN SAS SURENTRAÎNÉ ? UN SAS AVEC UN CERVEAU. ET COMMENT FAIRE ENTRER UN CERVEAU DANS LE CRÂNE D'UN SAS ? IL SUFFIT DE LAISSER UN JOUEUR EN PRENDRE LE CONTRÔLE GRÂCE AU MOD COOP.



Certaines missions incombent de ramener des photos souvenirs de l'Allemagne nazie.

Le principe reste inchangé : vous êtes à la tête d'une bande de quatre durs à cuir du SAS à qui le commandement britannique confie des missions de la plus haute importance. Leur point commun : elles se déroulent en territoire ennemi. Seuls au cœur de la Wehrmacht, vous devez agir en véritables commandos pour ne pas vous retrouver face à une armée entière. Sabre Squadron privilégie toujours autant la préparation, la minutie et la tactique, ce qui plaira aux joueurs patients et cérébraux, mais rebutera les aficionados des FPS d'action comme Call of Duty.

Le syndrome de la porte

Sabre Squadron n'améliore guère l'I.A. Les ennemis ont appris à se mettre à couvert et à se planquer dans les buissons, ils restent néanmoins victimes du syndrome de la porte : ils ont beau voir leurs camarades se faire abattre les uns derrière les autres en tentant de pénétrer dans une pièce, ils finiront toujours par les suivre telle une armée de lemmings nazis. Vos coéquipiers ne sont pas mieux lotis et n'auront de cesse de vous bloquer la route dans les couloirs ou de se lever les mains dans les poches en plein milieu de la bataille. Heureusement, Sabre Squadron vous permet de jouer toute la campagne solo en Coop et de remplacer l'I.A. déviante de l'ordinateur par l'élite intellectuelle de notre société moderne : d'authentiques joueurs de FPS comme vous et moi. Le jeu prend alors une nouvelle dimension : vous vous couvrez mutuellement, vous analysez ensemble la topographie du champ de bataille et mettez au point une tactique tout en étant capable de réagir en temps réel aux mouvements de l'ennemi. Malheureusement, après avoir joué les neuf cartes trois ou quatre fois de suite, vous finirez par connaître par cœur l'emplacement des ennemis et le jeu perdra de son intérêt… ceci dit, pouvoir rejouer la campagne quatre fois de suite sans se lasser, c'est déjà énorme.

Dr. Loser

Le canon Flak vous permettra de venir à bout des blindés ennemis.









CONFIG MINIMUM 1,4 GHz, 512 Mo de Ram, Carte graphique 32Mo
ÉDITEUR Take Two Interactive
DÉVELOPPEUR Illusion Softwork/République Tchèque
TEXTE en français ET VOIX en anglais

Un peu de technique

Les développeurs n'ont apporté aucune amélioration au moteur 3D LS1 qui commence vraiment à sentir le renfermé. Rajoutez une carte graphique un poil moderne à la configuration minimale et vous serez paré.



Têtes baissées et prêts à agir : les soldats bénéficient d'animations crédibles.

En Deux Mots

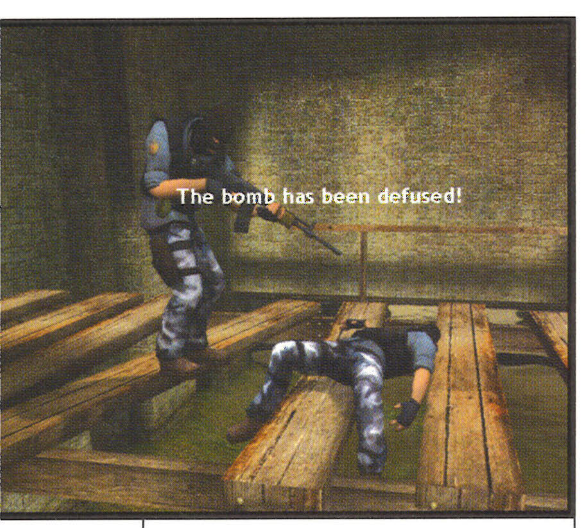
En un an, le jeu a considérablement vieilli, mais l'absence de concurrents lui permet de rester l'un des meilleurs FPS d'infiltration. Les missions étant conçues pour favoriser le jeu en équipe et la tactique, le mod Coop de Sabre Squadron est l'un des meilleurs jamais réalisé et justifie à lui seul l'achat de cette extension. Avec la sortie de H&D2 : Courage Under Fire qui inclut le jeu original plus Sabre Squadron pour seulement 20 euros, ce serait dommage de vous priver.



7 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT

- \+ Le mode Coop révolutionne le jeu
- \+ L'I.A. des ennemis a été un peu améliorée
- − Seules les nouvelles missions proposent du Coop
- − L'I.A. de vos coéquipiers est encore à la traîne
- − Moteur 3D vieillot





Et pourquoi on ne peut pas faire tomber les planches en tirant dedans ? Hein ? Pourquoi ?

Counter-Strike Source

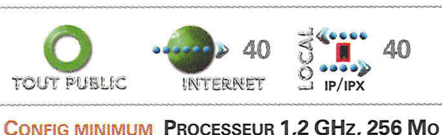
LIFTING DE STAR

COUNTER-STRIKE, C'EST COMME UNE VIEILLE COPINE QUI VOUS IMPOSE SES POTES PÉNIBLES ET QUI VOUS A TROMPÉ DES DIZAINES DE FOIS. ON LA BOUDE À CHAQUE NOUVELLE DÉCEPTION, POUR BIEN LUI FAIRE COMPRENDRE LE MAL QU'ELLE NOUS FAIT, MAIS ON FINIT TOUJOURS PAR SUCCOMBER À SES BRAS TENTATEURS. SURTOUT QUAND ELLE ENFILE SA ROBE SOURCE ENGINE AVEC CE DÉCOLLETÉ PLONGEANT... FRANCHEMENT, COMMENT RÉSISTER ?

Loin d'être Counter-Strike 2, Counter-Strike : Source (CSS) est le portage du mod le plus célèbre de la planète sur le moteur d'Half-Life 2. Du coup, je propose qu'on laisse de côté les discussions potentiellement houleuses du type « Pfff, tu parles, Counter c'est tout sauf un jeu réaliste » qui, bien que fondées, n'apportent rien au débat. Un jeu, c'est surtout fait pour passer du bon temps et CS a prouvé depuis longtemps qu'on peut s'amuser avec lui. Ou de lui, à la limite.

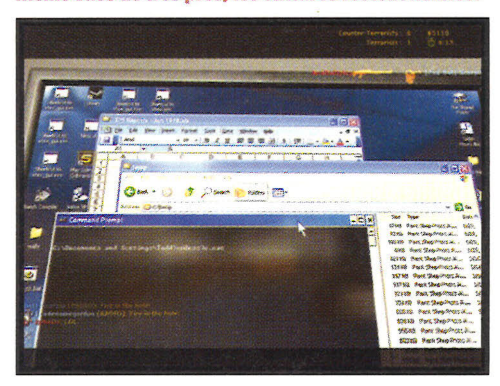
Sale n00b, LOL

Commençons par rappeler le concept de ce jeu uniquement multijoueur, pour ceux qui découvriraient simultanément les jeux vidéo, Internet et Joystick (bienvenue parmi nous). Sur de petites cartes, deux équipes s'affrontent pour s'empêcher mutuellement de gagner. Les terroristes doivent par exemple poser une bombe ou éviter que les contre-terroristes ne sauvent des otages. L'équipement (protections, munitions, vision de nuit, kit de désamorçage) et les armes s'achètent en début de round, en fonction de votre budget. Vous gagnez un peu d'argent en tuant un adversaire ou en sauvant un otage. Le gros lot s'obtient lorsque votre équipe remporte la partie. Étonnamment, ce système (qui devrait favoriser le gagnant) s'équilibre assez bien de lui-même, probablement parce que le joueur blindé de thunes fait souvent des erreurs fatales dues à un excès de confiance. Classique.



Config minimum Processeur 1,2 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
Éditeur Vivendi Universal Games
Développeur Valve/États-Unis
Texte et voix en français

Même vues de très près, les textures restent lisibles.





Ils recrutent des nains maintenant, dans les commandos ?

Campeur, LOL

Les armes de cette réédition ont manifestement été repensées et on se surprend à utiliser tout l'arsenal au lieu de se cantonner au couple AK47/M4A1. Les fusils à pompe sont dévastateurs et les fusils mitrailleurs étonnamment équilibrés. Même le vénérable Magnum Sniper (anciennement AWP), favori des fusils à lunette, se fait détrôner par l'Autosnipe, un poil trop pratique. Toutes ces armes de destruction massive sont nettement moins précises dès l'instant où on tire plus de quelques balles. Tant mieux, ça favorise les joueurs calmes au détriment des petits nerveux qui vident des chargeurs entiers en sautant partout. Les grenades sont terriblement efficaces, notamment la flashbang qui vous aveugle et vous assourdit pour quelques longues secondes. Au moment où l'effet graphique – très réussi – s'estompe, on se retrouve généralement avec trois kilos de plomb dans le corps. La fumigène est particulièrement pratique pour surprendre d'une rafale dans le buffet un

J'achète, j'achète pas ?

Le moyen le plus rapide pour jouer à Counter-Strike Source, c'est de précommander Half-Life 2 par Steam (ou de posséder un des fameux coupons accompagnant certaines cartes ATI). Le jeu n'est pas vendu en stand-alone pour l'instant. Valve propose trois packages : la version Bronze avec HL2 et CSS (environ 40 euros), la version Silver qui comprend en plus Half-Life Source, Day of Defeat Source et tous les vieux jeux Valve (environ 50 euros). Enfin, la version Gold qui ajoute à tout cela des posters, des autocollants, des t-shirts et un tas d'autres gadgets (environ 75 euros). L'autre solution consiste à attendre les versions boîte (ne serait-ce que pour ne pas être dépendant d'une connexion à Internet pour installer le jeu), en sachant qu'elles devraient correspondre au package Bronze. Théoriquement, du moins, puisque Valve est capable de retourner sa veste dans l'intervalle.

Non mais vous avez vu ce reflet ? En revanche, vous ne voyez pas les ralentissements que cela engendre.





Les nouveaux effets des grenades sont particulièrement convaincants.



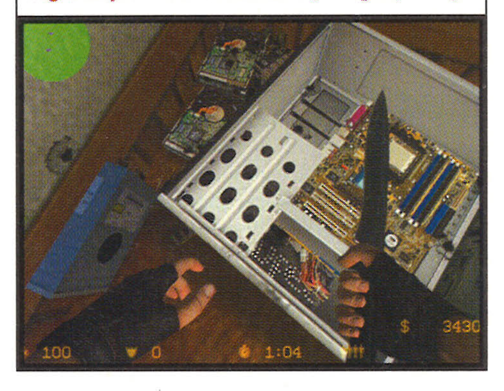
ennemi rushant imprudemment. Éventuellement, si vous êtes timide, vous pourrez utiliser cet écran de fumée pour avancer sans vous faire repérer. Sans en avoir l'air, ces petites modifications confèrent à CSS une plus grande portée tactique et un jeu d'équipe plus instinctif. Personne ne s'en plaindra, surtout pas moi.

LOL, le cheater

Depuis le temps que dure le développement de cette édition Source de CS, et avec l'expérience des précédentes versions, on aurait pu croire que Valve en fournirait une finale, stable, équilibrée et dépourvue des bugs connus de la bêta. Ne serait-ce que pour redorer son blason auprès des joueurs. C'est mal connaître le développeur. En ce dimanche 10 octobre, les absents sont nombreux et se font remarquer. Toutes les cartes n'ont pas été portées et beaucoup manquent à l'appel (Backalley, Siege, Assault, Vertigo, Inferno, toutes les Assasinations et toutes les Escapes, etc.). Les équipes n'ont droit qu'à une seule skin au lieu du panel habituel et certains sons semblent être carrément oubliés. Pire, on retrouve les bugs agaçants de CS, comme les headshots venus de nulle part ou ces passages Pulp-Fictionnesques où l'adversaire vide son chargeur sur vous sans réussir à vous toucher. Enfin, certains problèmes de la version bêta, comme le lancer simultané de deux grenades, n'ont pas été éliminés. Et comme le disait, très justement, un intervenant sur les forums de Steam : « Attendre un commentaire officiel de Valve, c'est comme demander à Moïse de revenir donner des



Chez Valve, on démonte les PC au couteau. Et on règle les pare-feux à l'arrache ? (On rigole, Gabe).





Le moteur permet de faire un tas de trucs inutiles, comme exploser des melons. Idiot mais amusant.





Un peu de technique

Ça faisait longtemps que je n'avais pas eu l'occasion de voir ramer Counter-Strike sur mon PC. Bien que cela soit assez rafraîchissant, c'est aussi le signe qu'il est nécessaire de posséder une grosse machine (comme un 2,4 GHz et une grosse carte graphique) pour en profiter pleinement.





Plus de cinq ans d'histoire

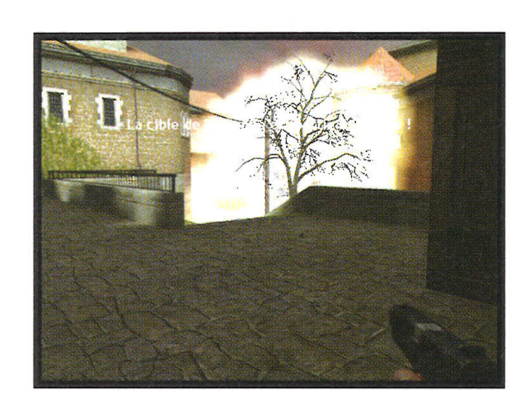
Conçu en 1999 par une petite équipe d'amateurs, le mod Counter-Strike pour Half-Life a connu un succès sans précédent. Sans savoir à quel point ils avaient raison, les auteurs expliquaient dans le read me que « nous sommes persuadés d'avoir créé un mod comme aucun autre, qui soit amusant et gratuit ! ». Devant le succès quasi immédiat, l'équipe s'est étoffée et les différentes bêta ont vu se succéder les nouveautés. L'AK47 et le Desert Eagle ont fait leur apparition dans la bêta 2, le couteau dans la 3, la quatrième a marqué l'avènement des cartes où il faut désamorcer une bombe (avec de_dust, la plus célèbre d'entre elles), la sixième celui des modes Assassinat et Evasion. Entre-temps, l'équipe a été embauchée officiellement par Valve. Puis ce fut le tour des versions immatriculées en 1.x – à la fin de l'année 2000 – qui furent des affinements du gameplay plus que de réelles modifications du jeu. Conscient du potentiel sonnant et trébuchant de son produit, Valve tente alors de réaliser une version solo : Condition Zero. Le résultat – sorti en début d'année après de longs mois de développement et de fréquents changements de développeur – est franchement décevant.

explications sur les Dix Commandements. Quand ils auront quelque chose à dire, ils le feront, indépendamment des attentes de la communauté ». Et la communauté… Parlons-en deux minutes. Entre les boulets, les Team Killers, les grandes gueules, les débutants qui passent leur temps à gêner les pros, les pros qui méprisent les débutants, on se sent bien entouré. Sans parler de ceux qui lâchent à intervalle régulier un « LOL » pathétique dans le système de communication intégré (quand bannira-t-on l'usage de cette abréviation ?). Pour l'instant, on échappe encore aux abrutis (si, si) de tricheurs et à leurs détracteurs qui accusent le reste des joueurs meilleurs qu'eux de tricher. L'enfer, c'est les autres : si vous en doutiez, CS vous le confirmera. Néanmoins, il arrive que, béni par le dieu des joueurs, on trouve un serveur rempli de gens sympas, capables de mener des assauts de groupe avec une vraie stratégie. Subitement, on nage dans le bonheur et on aimerait que cela ne s'arrête jamais.

C'est moi, Driss. LOL

« Bon O.K., on a compris, c'est toujours Counter en fait, mais avec le Source Engine, ça donne quoi ? », allez-vous certainement me demander, avec un brin d'impatience dans la voix. Sciemment, j'ai gardé le meilleur pour la fin. L'amélioration graphique est prodigieuse (oui, je sais, il était temps), les éclairages sont somptueux, les cartes nettement plus détaillées (il suffit de voir les ordinateurs d'Office ou les arbres d'Italy), les animations sont plus fluides, le ragdoll est un des plus réussis que j'aie pu voir, les reflets sont splendides et l'eau donne envie de plonger dans la moindre flaque (sauf quand cela occasionne des ralentissements pénibles). Seul regret, le moteur physique, largement sous-exploité. Au mieux il sert à coller une balle dans le front d'un débutant de l'équipe adverse, trop occupé à shooter sur des objets du décor pour vous voir arriver. On ne peut pas grimper sur les objets « physiques » et les déplacer ne sert à rien. Tant pis, on attendra les contributions de la communauté. Si vous êtes fan de Counter, que vous passez votre vie dessus et qu'Half-Life 2 vous intéresse, mais sans plus, jetez-vous dessus sans hésiter, vous serez un joueur comblé. Si vous possédez une machine qui commence à accuser le poids des années ou que Counter ne représente que quelques parties occasionnelles entre amis, attendez HL 2 et sa version boîte. Moi j'ai déjà ma clé, j'y retourne malgré les déceptions.

Bishop



En Deux Mots

À PART SON ASPECT VISUEL ORGASMIQUE, COUNTER-STRIKE SOURCE NE CHANGE PRATIQUEMENT RIEN À SON ANCÊTRE. VITE AGAÇANT SUR LE NET, IL RESTE UNE VALEUR SÛRE POUR LES LAN ENTRE POTES. ON REGRETTERA SURTOUT QUE LE MOTEUR PHYSIQUE NE SOIT QU'UN GADGET ALORS QU'IL AURAIT PU DONNER UN NOUVEL ÉLAN AU GAMEPLAY.

- \+ Gameplay simple et efficace
- \+ Globalement magnifique…
- − … hormis quelques erreurs du passé
- − Moteur physique sous-exploité
- − Prévoir quelques Go de patchs

Note	Catégorie
7	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

QUE TOUS LES FANS DE MÉCANIQUE TEUTONNE SE RÉJOUISSENT, NOTRE JEU DE TANKS DU MOIS EST UNE EXTENSION POUR BLITZKRIEG, L'UN DES MEILLEURS TITRES DE L'AN DERNIER. GRAPHIQUEMENT LE PAUVRE EST UN PEU À LA RUE MAINTENANT, MAIS CE N'EST PAS ÇA QUI VA NOUS EMPÊCHER D'ÉRADIQUER LA VERMINE COMMUNISTE UNE BONNE FOIS POUR TOUTES. OUI, ENCORE.



Le Panzer II « Flamingo », une petite nouveauté qui fait chaud au cœur.

Un peu de technique

L'agrandissement des cartes rend le jeu un peu plus gourmand, mais rien de bien méchant. Ça devrait bien tourner sur une config d'il y a deux ans.

Ostfront Barbarossa

VIEILLERIE TEMPS RÉEL



CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 32 Mo
ÉDITEUR ACTIVE GAMING
DÉVELOPPEUR ACTIVEGAMING/GRANDE-BRETAGNE
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX MUET

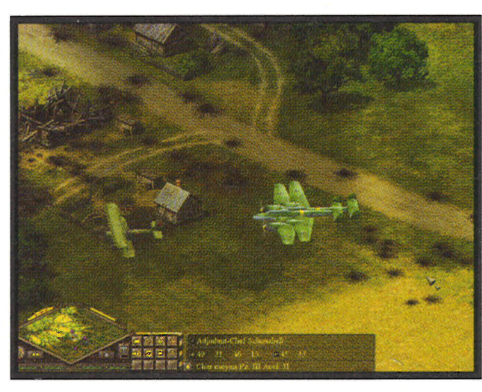
Le 22 juin 1941, ce gros farceur d'Hitler envahit par surprise l'URSS de son vieux copain Staline, moins de deux ans après avoir signé avec lui un pacte de non-agression. Le Führer prétend qu'il a le droit parce qu'il avait discrètement croisé les doigts dans le dos. Quoi qu'il en soit, les armées soviétiques qui gardent la frontière étant beaucoup trop timides pour riposter sans autorisation officielle, elles sont anéanties avant que le maître du Kremlin n'ait fini d'enfiler son pantalon. L'avance des panzers semble irrésistible. Pourtant, malgré leurs incroyables victoires, les nazis doivent se grouiller : l'hiver russe arrive vite et ils n'ont que quelques mois pour prendre Moscou avant d'être tous transformés en bonhommes de neige. Extension non officielle pour Blitzkrieg, cet Ostfront : Barbarossa est consacré aux premiers jours de combat, plus particulièrement à la poussée de Guderian vers Smolensk. Le joueur devra faire aussi bien que les Allemands, sur une période qui va du franchissement de la frontière aux contre-attaques désespérées du maréchal Timoshenko.

Les Soviets ne sont pas très malins, mais ils ne manquent pas de chair à canon.

Barberousse sur le front de l'est

Quelques nouvelles unités font leur apparition, mais les principaux changements concernent le gameplay. Les portées de tir sont largement plus importantes, la qualité du camouflage influe sur les chances de détection, les arbres bloquent les lignes de vue et le terrain boueux ralentit les déplacements. Les cartes plus larges augmentent la liberté de manœuvre et les statistiques des armes ont été revues pour plus d'authenticité historique. On reste loin d'une vraie simulation néanmoins le résultat est honorable, très supérieur à la moyenne du genre. Hélas le moteur graphique pose un vrai problème : l'affichage en 2D n'est plus à la bonne échelle, difficile de suivre ce qui se passe quand tous les canons ont une portée de tir de deux écrans. On ne peut plus avoir à l'œil qu'une toute petite partie de l'action et l'interface n'ayant pas suivi l'évolution des combats, on rate beaucoup d'informations. Trop souvent on ne s'aperçoit qu'un char est sous le feu des canons ennemis que parce qu'il vient finalement d'exploser. Si on y ajoute une I.A. toujours aussi catastrophique, il faut énormément d'expérience et d'attention pour contrôler ses troupes. Un jeu exigeant, à réserver aux vétérans qui rêvent de nouveaux défis.

Atomic



Les Me110 d'attaque au sol ne se gênent pas non plus pour descendre les avions de reconnaissance qu'ils peuvent croiser en route.

En Deux Mots

IL EST BIEN GENTIL LE BLITZKRIEG, MAIS SA 3D ISOMÉTRIQUE COMMENCE À DEVENIR TRÈS ENCOMBRANTE. C'EST DOMMAGE PARCE QU'IL Y A EU DE GROS EFFORTS DANS CETTE EXTENSION, BIEN PLUS RÉALISTE ET D'UN NIVEAU DE DIFFICULTÉ ÉLEVÉ. UN BON ACHAT POUR LES JOUEURS CONFIRMÉS.

+ Portées de tir beaucoup plus réalistes
+ Bonne durée de vie
− Interface inadaptée à la nouvelle échelle des combats
− I.A. extrêmement faible

4 TECHNIQUE

5 ARTISTIQUE

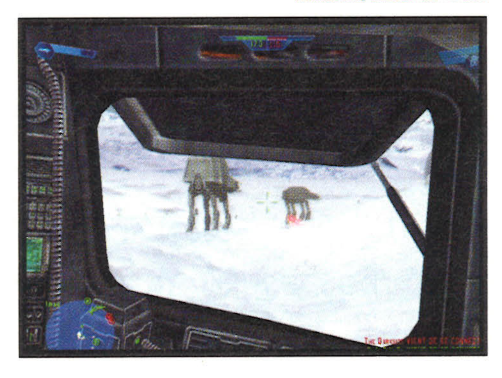




Les campeurs sont ravis de cette unité, lourdement armée et bien protégée.

Fans de Star Wars, réjouissez-vous ! Pandemic Studios s'est inspiré de Battlefield 1942 et a transposé le concept de ce dernier dans l'univers de la guerre des étoiles. Au menu de ce MOFPS (Multijoueur Online First Person Shooter) : batailles épiques à plusieurs, environnements inspirés de tous les films, utilisation intensive de véhicules, accès aux différentes classes de personnages et gros morceaux de stratégie pour rendre l'ensemble cohérent. Et c'est vraiment génial : on spawne à un des points que son équipe contrôle, on choisit un type de personnage (infanterie, pilote, sniper, lance-roquettes, unité spéciale), et on fonce dézinguer de l'opposant à grand renfort de fusils blaster et autres détonateurs thermaux. Tous les lieux sont facilement reconnaissables pour le fan et voir une troupe de rebelles lancer un assaut coordonné sur une position tenue par les impériaux, c'est vraiment un grand moment. Bon, bien sûr, pour en arriver là, il faut savoir faire abstraction de tous les détails pénibles qui émaillent le gameplay. Et ils sont nombreux…

On ne voit pas grand-chose dans la petite lucarne, mine de rien.









CONFIG MINIMUM PROCESSEUR 1 GHZ, 256 MO DE RAM, CARTE GRAPHIQUE 64 MO T&L
ÉDITEUR ACTIVISION
DÉVELOPPEUR PANDEMIC STUDIOS/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Star Wars Battlefront

CLONE DE BATTLEFIELD RÂTÉ

À L'EXCEPTION DE KOTOR, TOUS LES DERNIERS JEUX STAR WARS NE SONT VRAIMENT PAS DES PERLES. STATISTIQUEMENT, ON DEVRAIT POURTANT VOIR ARRIVER UNE MERVEILLE À UN MOMENT OU UN AUTRE. DOMMAGE, IL VA ENCORE FALLOIR ATTENDRE.

Le bug des étoiles

Le netcode est pourri jusqu'à la moelle avec lags et déconnexions associés (le sniper doit être la classe la moins utilisée tellement c'est impossible d'aligner une tête avec le viseur), on a rarement vu un outil de recherche de serveur aussi mal fait, les parties multi sont la plupart du temps remplies de bots dirigés par la machine, les plantages sont presque systématiques, de nombreux effets graphiques viennent pourrir l'affichage, aucune mesure n'est prise pour éviter que des joueurs ne campent aux points de spawn adverses, la minimap ne sert quasiment à rien, etc. En solo, c'est le même concept mais la plupart des problèmes liés au lag disparaissent. La machine est aussi mauvaise qu'une bande d'humains découvrant le principe, mais heureusement plus fairplay. Elle souffre quand même d'une absence d'organisation de ses défenses et d'une quelconque construction d'attaque. Une vraie catastrophe. Amis lecteurs, si vous êtes fans de Star Wars, rendez-vous service, passez à côté de ce jeu. Si vous n'êtes pas fans, vous devriez déjà être loin de cet énième ratage produit par LucasArts et vous avez bien de la chance. Moi, je vais retourner pleurer en me repassant les films.

Bishop

Un peu de technique

Le moteur 3D affiche des graphismes très détaillés et des objets finement modélisés. Enfin, je dis ça, je suppose, puisqu'une espèce de filtre flou et luminescent recouvre tout l'écran. Imaginez de la buée sur votre moniteur, c'est presque pareil. L'avantage, c'est qu'on ne sait pas si c'est fluide ou pas et qu'on se rend compte que ça n'a pas vraiment d'importance.



Depuis que je joue à Battlefront, le monde est nettement plus flou.

En Deux Mots

LA DIFFÉRENCE ENTRE BATTLEFRONT ET UN MAUVAIS MOD GRATUIT POUR BATTLEFIELD JOUÉ SUR UNE CONNEXION RTC ET UN ÉCRAN LCD PRÉHISTORIQUE ? 55 EUROS. APRÈS, C'EST VOUS QUI VOYEZ.

+ Jolis menus
+ Star Wars
+ Les bugs qui font revenir à Windows
− Tout le reste

3 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT

ARCHÉTYPE DU DÉTECTIVE GENTLEMAN QUI SE LA JOUE, SHERLOCK HOLMES REMPILE POUR UNE AVENTURE INÉDITE DIRECTEMENT INSPIRÉE DE L'ŒUVRE DE DOYLE ET RÉDIGÉE PAR UN FAN. BON, JE N'AI AUCUN DOUTE SUR LA QUALITÉ DE L'HISTOIRE. MAIS EN JEU, ÇA DONNE QUOI ?



« Élémentaire, Watson ! C'est le gamin de gauche qui a volé les épaulettes. »

AVENTURE

Les aventures de Sherlock Holmes : la boucle d'argent



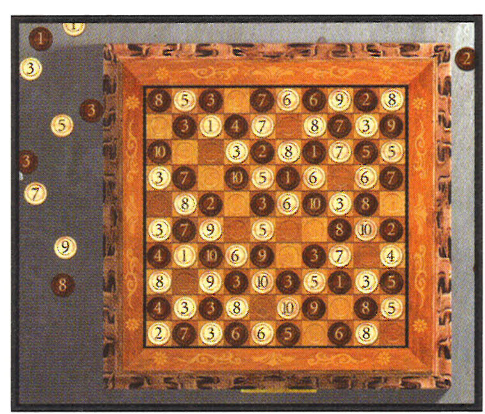
Il y a un poil de barbe dans la pièce. Vous avez une loupe et cinq minutes.

Un riche industriel assassiné en plein discours, des suspects à la pelle et des indices que seul l'œil vif du fin limier de Baker Street pourra mettre à jour… Rien à dire du côté de l'intrigue et des protagonistes, on sent l'auteur inspiré. Seulement voilà, il y a comme un hic qui doit faire virevolter Sir Arthur Conan Doyle dans sa tombe : malgré une trame en béton, on s'emmerde quand même un tout petit peu. La faute tout d'abord à une interface éprouvante. Pour du « point & click », c'est un comble. D'emblée, on lutte pour trouver « la » position qui va activer la vue de caméra qui pointe dans la direction voulue. Ensuite, on se fait des frissons le long des nerfs en tentant de cliquer au pixel près sur le bon objet du décor. On bloque de longues minutes avant de finalement opter pour une tactique qui a fait ses preuves : balayer tout l'écran de haut en bas jusqu'à entendre le pointeur de la souris nous murmurer « hmm, il y aurait peut-être bien un truc à tripatouiller là… ».

Mais tu vas la fermer ouais ?

Du côté des dialogues, la moindre phrase peut recéler un indice incontournable. Pour progresser, on se résignera donc à cliquer sur toutes les propositions pour écouter avec patience les personnages nous raconter leur vie. Avec talent, cela dit. Mais bon… Régulièrement, un petit quiz va d'ailleurs vérifier que vous avez quand même pris le temps de vous intéresser un peu à l'histoire au lieu de tapoter du mulot comme un fou. Et gare à vous si vous avez loupé le moindre détail : pas question de passer à l'épisode suivant sans prouver que vous avez bien tout retenu. Sévère. Le jour où Derrick adopte la formule, je prévois une vague massive de suicides. Pour rallonger un peu la sauce, le titre enfile de temps en temps son déguisement de Myst pour vous soumettre des énigmes plus fastidieuses que réellement jouissives. L'interactivité est extrêmement réduite, la progression linéaire et cadenassée, ce qui finit d'envoyer nos illusions sur le gameplay aux orties. Après plusieurs heures d'acharnement thérapeutique, on se dit qu'on serait finalement bien mieux le derrière dans un fauteuil, au coin du feu, avec un bon Scotch, à lire cette nouvelle de qualité, plutôt que de la subir devant de jolis décors pré-calculés en s'usant la souris.

Faskil



Myst n'est pas loin, c'est Fumble qui va être content.

Un peu de technique

Pas besoin d'une config de bourgeois pour faire vivre l'ami Sherlock : tous les décors étant pré-calculés, votre bonne vieille carte graphique antédiluvienne devrait pouvoir tenir le choc sans broncher.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, carte 3D 32 Mo**
ÉDITEUR **Nobilis**
DÉVELOPPEUR **Frogwares/Ukraine**
TEXTE ET VOIX **en français**

En Deux Mots

Une histoire fantastique desservie par un gameplay à la rue. On se sent prisonnier d'une intrigue qui nous échappe. On se force à progresser dans l'aventure plus pour connaître la suite que parce qu'on y prend vraiment son pied. Reste que cela pourra satisfaire un public qui ne jure que par les vertus d'un point & click qui vous prend par la main. En ce qui me concerne, un bon bouquin fera aussi bien l'affaire.

+ Richesse du scénario
+ Profondeur des personnages
- Horriblement linéaire
- Énigmes à la « Myst » dispensables
- Interactivité qui s'est perdue en chemin



4 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT

Knights of Honor

MÉGALOMANIE MOYENNÂGEUSE



Les « avantages culturels » coûtent une fortune à réaliser et ne servent pas à grand-chose, mais les atteindre tous permet de gagner la partie.



CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 MO DE RAM, CARTE GRAPHIQUE 16 MO
ÉDITEUR SUNFLOWERS
DÉVELOPPEUR BLACK SEA STUDIOS/BULGARIE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

RÉJOUISSEZ-VOUS, APPRENTIS DESPOTES ! KNIGHTS OF HONOR VOUS PERMET DE PRENDRE LES RÊNES DU ROYAUME EUROPÉEN DE VOTRE CHOIX ET DE LE GUIDER VERS UNE ÈRE DE PAIX ET DE PROSPÉRITÉ (ET AUSSI DE MASSACRES, DE FAMINES, DE TRAHISONS ABJECTES, DE FANATISME RELIGIEUX ET D'EXÉCUTIONS SOMMAIRES, MAIS LÀ C'EST VRAIMENT PAS DE BOL).



Bienvenue à Bizarroland !



Dans cette « simulation de conquête d'empire » en temps réel, la vieille Europe est divisée en plus de 150 provinces, enjeux de guerres incessantes entre des dizaines de têtes couronnées. L'écran principal montre un coin de nature bucolique parsemé de villages, monastères pittoresques et autres édifices aussi charmants qu'inflammables. Bien sûr, vous ne pouvez pas opprimer tous vos sujets à vous tout seul : ces manants sont bien trop nombreux et distribuer des coups de fouet à ceux qui le mériteraient serait vite fatigant pour votre royal bras. Heureusement vos fidèles chevaliers sont impatients de cogner à votre place, c'est même pour ça que vous les payez. Pour vous ils administrent des corrections mais aussi des provinces, en fonction de leurs spécialités. Certains savent augmenter la production de nourriture, les constructions de bâtiments ou le quota mensuel d'hérétiques cloués à des arbres et dévorés par des chiens errants. Mais toutes ces activités utiles sont mal équilibrées en terme de gameplay et le nombre limité de sbires à votre disposition oblige à se passer de la plupart de ces services pour se concentrer à fond sur ce qui marche le mieux. En pratique, le meilleur choix pour griller la concurrence est toujours d'embaucher un maximum de marchands, largement plus rentables que des fermiers experts ou des évêques surdoués. Dès que vos négociants ont transformé votre minuscule domaine de Chypre ou de l'Ulster en incontournable plaque tournante du commerce international, ce qui prend cinq minutes, vous roulez sur l'or et la partie est presque gagnée.

Conquête du monde, phase deux

Une fois que vous avez assez de marchands, vous avez besoin d'une poignée de nobles chevaliers. Leur mission : violer, égorger, piller et incendier. D'où le titre du jeu, Knights of Honor, pour qu'on garde bien en tête que ces gentilshommes obéissent à un code de l'honneur quand ils ne sont pas occupés à passer la veuve et

l'orphelin au fil de l'épée. En cas de rencontre avec une autre bande de tueurs qui voudrait mettre à sac le même village, on peut choisir entre une résolution automatique du combat ou bien diriger ses troupes en temps réel. On voit alors une quinzaine d'unités de vingt ou trente guerriers chacune qui s'entretuent dans des petits décors en 3D isométrique dont le seul avantage est d'être mignons. Ça n'a ni le réalisme d'une simulation comme Medieval Total War, ni le punch d'un STR fantastique à la Warcraft. Malgré les apparences, le type d'unité n'a que peu d'importance et la victoire va généralement au plus nombreux. L'I.A. très faible est facilement abusée, c'est basique et décevant. Pour conquérir une province, il suffit de s'emparer de sa capitale, mais si les défenses d'une citadelle sont trop imposantes, on peut toujours évacuer sa frustration sur les bouseux qui vivent autour (ils sont là pour ça). Malheureusement, ravager des campagnes vides ne sert pratiquement à rien. C'est bien dommage, parce que justement l'I.A. s'acharne en priorité à exterminer vos paysans, ce qui ne dérange qu'eux, au lieu de foncer vers une ville mal défendue pour s'emparer d'un seul coup d'une province intacte. Face à un adversaire aussi idiot, les victoires militaires sont d'une facilité déconcertante.



Les petites icônes sur les côtés représentent les talents spéciaux et l'expérience des généraux, une bonne idée mais sans grande influence sur les combats.

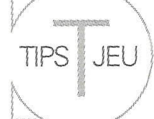
Par ici la sortie

Des ressources économiques aléatoires sont réparties sur la carte, n'importe comment. Ça nous donne parfois une Europe sans moutons où le cuir et la laine sont des produits introuvables, ou bien le Sahara est une plaine fertile et les féroces cavaliers Mongols de la Horde d'Or combattent à pied parce que le hasard n'a pas fait apparaître de gisements de cheval dans leurs steppes. Pire encore : les contraintes pour la construction des bâtiments évolués sont si incroyablement sévères que sur l'ensemble du continent il n'y a jamais que trois ou quatre sites qui peuvent espérer édifier une cathédrale… C'est n'importe quoi, les nations représentées dans le jeu ne ressemblent plus à rien. Cette répartition trop aléatoire les prive de personnalité et à quelques détails près on retrouve partout les mêmes sensations et la même stratégie gagnante. Comparé à un vieux Heroes of Might & Magic, le bilan n'est déjà pas terrible. Mais si on y ajoute que le multijoueur se limite à des batailles simples et ne permet pas de jouer une campagne stratégique à plusieurs, la curiosité qu'on ressentait au début disparaît rapidement. Derrière sa façade aguichante, Knights of Honor est trop creux pour intéresser longtemps.

Atomic



C'est sur cet écran qu'on peut vérifier quels enfants du roi sont déjà morts et lesquels sont encore en course pour hériter de sa couronne.



Les marchandises exotiques sont indispensables pour la plupart des avantages culturels. Leur importation à grands frais n'est possible que dans une Amirauté (extension commerciale des Ports), en cliquant sur la petite ancre de l'écran des villes.



Les développeurs prétendent que la nuit a son importance dans le jeu, mais je n'ai rien remarqué.

Un peu de technique

Les graphismes en fausse 3D ne demandent pas une grosse carte vidéo, mais la gestion en temps réel nécessite de la Ram et un processeur pas trop naze. Rien de bien gourmand malgré tout, 1,5 GHz devrait largement suffire.

Politique étrangère et complots machiavéliques

Point fort, la diplomatie permet de nouer des alliances, de quémander de l'aide auprès des copains ou d'échanger avec eux les territoires qu'on a en double. Il faut aussi tenir compte des lubies du Pape, un illuminé qui a vite fait de vous désigner volontaire pour une sainte croisade vers le Kurdistan et de vous excommunier si vous tergiversez. En principe, il est possible de manipuler les autorités religieuses à son profit, mais cet aspect du jeu s'avère sous-développé et facultatif. De même, les mariages royaux permettent parfois d'hériter de territoires, mais c'est trop aléatoire et peu fiable. Du coup, vos machinations pour éliminer votre riche beau-père y perdent beaucoup de leur intérêt, même s'il arrive qu'on récupère quelques miettes. Il est aussi possible d'infiltrer vos larrons à la cour d'un autre roi lorsque celui-ci embauche des chevaliers. Ces agents doubles peuvent alors exploiter leur position pour tramer mille fourberies : révoltes, sabotages, accidents tragiques qui accablent les héritiers du trône... Hélas, l'action de ces hommes de l'ombre est trop tributaire d'éléments incontrôlables pour que l'investissement soit payant. La plupart du temps on aurait davantage besoin d'un général de plus sur le terrain pour raser des villes ou mater des rebellions plutôt que d'un espion inutile parce que l'ennemi l'a affecté à un poste sans intérêt.

En Deux Mots

De belles promesses et un concept excitant pour un jeu qui s'avère finalement fade et répétitif. Une fois qu'on a assimilé quelques stratégies basiques, on gagne facilement toutes les parties quels que soient les conditions de départ et le niveau de difficulté.

- \+ Présentation soignée et agréable
- \+ Plein d'idées intéressantes
- − I.A. militaire beaucoup trop faible
- − Trop superficiel
- − Toutes les parties se ressemblent

5	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT



Donnez vos ordres tout en gardant un œil sur le match.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 3D 32 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR EA Sports/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

Les possibilités tactiques sont accrues.



LFP
FOOTBALL TYCOON
Manager 2005

LA VIE EST PARFOIS ÉTRANGE, VOUS PENSEZ JOUER À UNE SIMULATION DE GESTION SPORTIVE ET VOUS VOUS RETROUVEZ DANS UNE OBSCURE BOUTIQUE À REMPLIR LES STOCKS ET FIXER LES PRIX DES ÉCHARPES. C'EST DÉJÀ LES SOLDES CHEZ TATI ? NON JUSTE LE NOUVEAU LFP.

La principale différence entre LFP et les autres jeux de gestion footballistique réside dans son mode Construction. Bien sûr, votre première priorité concerne les résultats sportifs, mais il vous faut également gérer la baraque à frites ou les places de parking destinées aux voitures tunées de vos supporters assoiffés de bière. Les grandes nouveautés de cet opus touchent principalement le terrain lui-même. EA Sports souhaite manifestement combler son retard sur ses concurrents, et c'est tant mieux. Lors des matches eux-mêmes, il est désormais possible de donner des ordres en temps réel en 3D. On s'y croirait presque. Moi qui ai toujours rêvé d'être à la place de Guy Roux, en train de brailler des consignes depuis le banc de touche, je suis comblé. Ce système est drôlement efficace et vos instructions influencent immédiatement les actions de votre équipe. À vous de faire les bons choix. Pendant le match, la présence d'une « surface technique interactive » permet de garder un œil sur différentes statistiques ainsi que sur l'état de santé de chaque joueur. Le système de notation individuelle a subi un lifting judicieux : vos footballeurs sont maintenant évalués par 30 compétences (ou incompétences). Ce n'est vraiment pas du luxe tellement l'ancienne méthode d'évaluation était inadéquate. Le puriste qui aurait trouvé les précédentes éditions de ce jeu trop axé grand public se sentira aujourd'hui séduit par ces améliorations.

Un peu de technique

Le jeu est plutôt rapide même une fois toutes les ligues chargées. Il suffit donc d'avoir 512 Mo de Ram et une carte vidéo 3D 32 Mo pour en profiter pleinement.



Le nouveau système de notation gagne en clarté.

Équipe en chantier

La possibilité de créer votre propre club s'offre à vous, histoire de faire connaître à votre bourgade de 3000 habitants la consécration suprême. Un bon nom de bled paumé, un logo digne des plus beaux paquets de céréales et vous voilà paré pour l'aventure. Vous débutez dans la plus basse division – à savoir la Ligue 2 pour le championnat français – quel que soit le pays que vous choisissez. Outre la gestion des infrastructures de votre club, il vous revient également de peaufiner le budget. Eh oui, pour devenir un grand club d'Europe, les bons résultats sur le terrain ne suffisent pas, il faut aussi remplir les caisses. Si le trop grand nombre de paramètres « hors football » vous rebute, n'hésitez pas à déléguer ces responsabilités aux membres de votre staff. Les fourbes, ils lèvent tous la main dès qu'il s'agit de tenir la buvette. La base de données est particulièrement soignée même si on est loin de celle d'un Football Manager. Les fanas du genre ne resteront pourtant pas insensibles à cet effort car le titre gagne en profondeur chaque année. De plus, les matches peuvent être joués via Fifa 2005 grâce au mode Football Fusion. Si vous aimez les jeux de gestion, LFP vous séduira sans aucun doute.

Naz Drowie



À vous de gérer les infrastructures du club.

En Deux Mots

Beaucoup d'efforts de la part d'EA Sports pour ravir les joueurs les plus pointilleux tout en gardant un côté grand public. Les innovations sont de véritables réussites et le jeu gagne grandement en réalisme. Que demander de plus ? Une base de données plus large et une difficulté accrue.

+ Donner ses ordres pendant le match
+ Les matches en 3D
+ Le Football Fusion
- Trop de paramètres fatigants à la longue
- Un poil trop facile

7 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT

Nexus

STRATÉGIE

The Jupiter Incident

LE FUTUR EST SOUVENT SYNONYME DE CONFLITS DANS LESQUELS LES HOMMES S'AFFRONTENT AVEC DES VAISSEAUX DE LA TAILLE D'UN PETIT PAYS. NEXUS NOUS PROPOSE D'EN DIRIGER QUELQUES-UNS DANS UNE AVENTURE SPATIALE PLUTÔT RÉUSSIE.



Pour analyser une cible, il faut se trouver à courte distance. Chose peu évidente quand tout le monde fait feu sur votre vaisseau.

Au XXe siècle, l'espace est dominé par de puissantes corporations qui tentent de maintenir un semblant de paix. Malheureusement, la découverte d'une nouvelle technologie va mener les hommes vers un conflit nommé « The Jupiter Incident ». Dans cette mystérieuse histoire, vous incarnez Marcus Cromwell, commandant du vaisseau Stiletto et acteur principal de cette guerre sans merci. Si Nexus n'est pas sans rappeler Homeworld, la similitude entre ces deux titres se limite aux apparences. En effet, Nexus n'est pas un RTS (Real Time Strategy) mais un TFS (Tactical Fleet Simulation). On oublie donc la collecte de ressources ou la construction d'unités. Il faut progresser dans la campagne solo avec les vaisseaux que l'on vous confie. Le scénario évolue au cours de différentes missions composées d'objectifs variés. Si jouer tout seul vous lasse vite, vous pouvez tenter le mode multijoueur. Ce dernier peut rassembler une douzaine de joueurs et propose différents modes plutôt fun comme l'escorte d'un vaisseau VIP.

Trop beau mais trop mou

La prise en main se fait presque instinctivement grâce à une interface plutôt bien pensée. Toutes les informations indispensables sont à portée de main et vous laissent le loisir de vous concentrer plus particulièrement sur l'action. Celle-ci se résume en trois phases précises : analyse, exploration, destruction. Votre vaisseau peut à sa guise s'approcher d'une cible, analyser sa configuration, détruire son moteur, son bouclier ou ses armes afin de la rendre inoffensive. Des méthodes plus radicales comme l'utilisation intensive de roquettes ne sont pas exclues, bien au contraire. Après tout, il faut savoir se faire plaisir de temps en temps. Stratégiquement parlant, toute la subtilité réside dans les ordres que vous donnez. En effet, les bâtiments font preuve d'une grande autonomie et ne nécessitent que des indications générales sur la conduite à tenir. Vous vous retrouvez alors aux premières loges d'un magnifique ballet spatial, réglé par la danse de projectiles aux couleurs chatoyantes. La qualité des effets spéciaux ainsi que la précision apportée au design en font un spectacle plaisant. On découvre alors le principal point faible de Nexus : le joueur se trouve souvent confiné dans un rôle trop contemplatif.

Cyd



Les combats de Nexus enterrent définitivement les concerts sons et lumières de Jean-Michel Jarre.







CONFIG MINIMUM CPU 1 GHZ, 128 MO DE RAM, CARTE GRAPHIQUE 64 MO
ÉDITEUR NOBILIS
DÉVELOPPEUR MITHIS GAMES/HONGRIE
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS



Contre un mastodonte comme ça, on hésite toujours un peu avant de se lancer dans un assaut frontal.

Un peu de technique

Malgré un moteur 3D qui en met plein la vue, Nexus ne demande pas une machine de guerre pour profiter pleinement des différents effets visuels. Avec 1,7 GHz et 256 Mo de Ram, vous pouvez partir à la conquête de l'espace en toute sérénité. N'oubliez quand même pas de prendre une carte graphique avec vous.

En Deux Mots

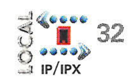
UN TITRE TRÈS PLAISANT ET ACCROCHEUR QUI OFFRE UN SPECTACLE DE COMBATS SPATIAUX TRÈS RÉUSSI. LE GROS PROBLÈME DE NEXUS EST SA LENTEUR D'ACTION QUI DONNE L'IMPRESSION AU JOUEUR D'ÊTRE SPECTATEUR PLUTÔT QU'ACTEUR.

- \+ Design des vaisseaux
- \+ Effets spéciaux
- \+ Interface simple et efficace
- − Action lente

7 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT


TOUT PUBLIC

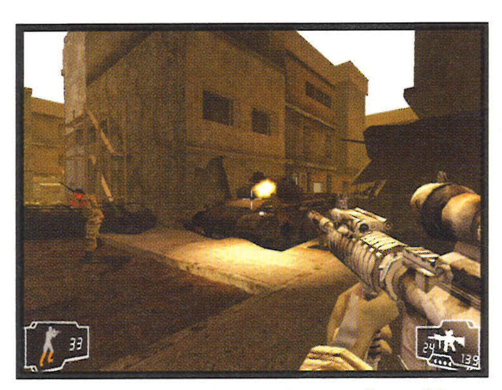

32
INTERNET


LOCAL 32
IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 1,4 GHz, 512 Mo de RAM, carte graphique 64 Mo
ÉDITEUR Atari
DÉVELOPPEUR Zombie/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français



L'I.A. dans toute sa splendeur : un plein chargeur dans le vent sans rien toucher.



Rien à craindre, ce tank est strictement incapable de toucher une cible mobile.

Shadow Ops Red Mercury

NAVET BIEN EMBALLÉ

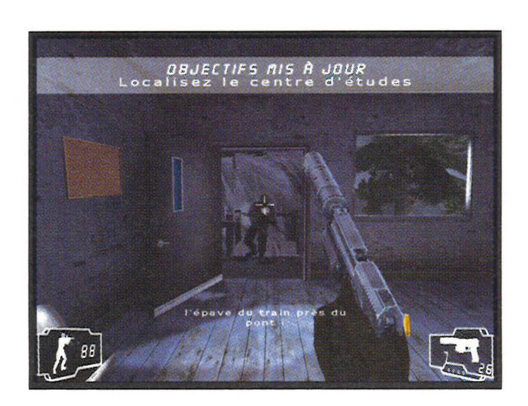
UN TRAIN QUI DÉRAILLE PRÈS D'UNE BASE SECRÈTE SOVIÉTIQUE, DES ARMES NUCLÉAIRES DANS DES VALISES, DE MYSTÉRIEUX TERRORISTES TRAQUÉS À TRAVERS LE MONDE PAR UN HÉROS À TÊTE DE CLOONEY : PAS DE DOUTE, CE JEU EST UN HOMMAGE AU FILM « LE PACIFICATEUR », BLOCKBUSTER TYPIQUE DES DIMANCHES SOIRS DE TF1. MAIS DES RÉFÉRENCES PAREILLES, FAUT-IL VRAIMENT S'EN VANTER ?

Une réalisation à la John Woo (période Mission Impossible), une musique martiale ronflante d'héroïsme, un personnage principal qui plisse les yeux au ralenti et prend des poses charismatiques, des rotations de caméra à la Matrix : question présentation, Shadow Ops Red Mercury en met plein la vue. C'est certainement le principal point fort de ce jeu, au scénario pas exactement crédible, mais qui a au moins le mérite d'être spectaculaire et distrayant. Parmi les 530 Mo de cinématiques intercalées entre les missions il y a même un « making of » d'un quart d'heure dans lequel on découvre que ces séquences ont été sous-traitées chez les Français d'Attitude Studio. Bon boulot les gars. On aimerait en dire autant du jeu lui-même, un petit FPS Xbox conçu par des gens qui ne maîtrisent pas leur sujet. On retrouve les restrictions habituelles du shooter moderne, lent et sans originalité, mais sans la richesse tactique. Les armes sont jolies mais redondantes, ce qui explique peut-être pourquoi l'arsenal disponible change de façon quasi aléatoire entre chaque mission : parce que ça n'a aucune importance. On met toujours dans le mille quel que soit le flingue ou la position de tir, et les ennemis sont d'une précision parfaite contre les cibles immobiles. Conséquence prévisible de ce game design aberrant : se planquer pour viser équivaut à une mort certaine, alors que courir en permanence permet de tout esquiver et d'aligner les headshots sans problème.

Question réalisme, c'est complètement raté

En pratique, on se retrouve donc à courir en rond pour activer les scripts d'apparition des ennemis, puis revenir en arrière pour les abattre de loin, sans jamais s'arrêter et en évitant comme la peste tout ce qui pourrait servir à se mettre à couvert : on risque de se prendre les pieds dedans et de se bouffer une rafale. Les coéquipiers factices qui encombrent le joueur dans certaines missions sont d'ailleurs un des dangers les plus vicieux, puisque non seulement ces boulets ne vous protégent pas du tout (un grand classique), mais en plus ils viennent vous bloquer ou intercepter vos balles avec leurs têtes. Le pire c'est que même à la grenade ils sont increvables, on ne peut donc pas les descendre dès le début pour avoir la paix. Il y a deux douzaines de missions totalement linéaires, très dures au départ, puis un peu trop faciles une fois qu'on a pigé le coup. La principale difficulté vient de l'impossibilité de sauvegarder en cours de jeu : il n'y a même pas de checkpoint, si on crève il faut tout refaire. À condition d'en avoir envie…

Atomic



Un peu de technique

Ce qu'il y a de bien avec les jeux Xbox, c'est qu'ils tournent même sur un petit PC. Peut-être parce qu'ils sont moches ?

En Deux Mots

UN JEU BANCAL, TRÈS INÉGAL, AVEC UN CÔTÉ « HOLLYWOOD » PLUTÔT SYMPA MAIS DES NIVEAUX QUI VONT DU PASSABLE AU TRÈS FRUSTRANT. UN CONCEPT MARKETING VENDEUR NE REMPLACE PAS UN GAMEPLAY COHÉRENT, LA PREUVE.

+ Les nombreuses cinématiques
+ Certains niveaux sont plaisants
– D'autres sont atroces
– Gameplay sans intérêt

4 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE



INTÉRÊT



Pas de quartier, pas de prisonniers... Pour gagner il faut tout exterminer.

Armies of Exigo

STRATÉGIE

LES SIMILITUDES ENTRE ARMIES OF EXIGO ET WARCRAFT SAUTENT TELLEMENT AUX YEUX QU'ON ÉTAIT TENTÉ DE DOUTER DE SA QUALITÉ. UNE MAUVAISE COPIE DE PLUS ? CERTAINEMENT PAS, CAR AVEC UN PEU DE RECUL ET D'OBJECTIVITÉ, LE TITRE DE BLACK HOLE DÉVOILE TOUTES SES QUALITÉS.

Dans le monde d'Exigo, paix et prospérité règnent depuis que l'Empire et les Beast se sont réconciliés. Cependant, une force inquiétante nommée The Fallen s'apprête à surgir de là où on s'y attend le moins : le sous-sol.
La campagne solo est divisée en trois parties (une par race) et vous fera prendre part au déchirant combat du bien contre le mal. Bien sûr, un mode multijoueur est inclus et permet d'aller brandir les couleurs de sa faction préférée en LAN ou sur Internet. Huit joueurs peuvent ainsi s'affronter dans des parties au rythme endiablé. Même s'il est encore difficile de prédire quelle race dominera les parties de demain, le fun, lui, est bel et bien au rendez-vous.

Enlève ton masque, on t'a reconnu

Comment parler d'un jeu de stratégie temps réel se déroulant dans un univers médiéval-fantastique sans évoquer Warcraft III ? Surtout qu'Armies of Exigo repompe fort peu discrètement le gameplay du RTS de Blizzard. Certains crieront au plagiat, néanmoins il ne faut pas considérer Armies of Exigo comme une simple contrefaçon. Certes, comme dans son homologue, les paysans travaillent dur afin de récolter les ressources (or, bois et gemmes) nécessaires à l'évolution de votre armée. Certes, la construction de bâtiments permet de créer des unités de plus en plus élaborées et d'améliorer leurs compétences. Mais quel RTS n'applique pas ces règles de gestion basiques ? Évidemment, il est toujours bon d'innover; cependant je préfère un mécanisme usé, mais efficace, à un concept plus original, mais moins bien pensé. Forte de cette inspiration, l'interface est ergonomique au possible. Les différentes caractéristiques des unités sont affichées en bas de l'écran, tout comme les menus destinés à la construction des bâtiments.
Les ressources générées sont quant à elles indiquées dans la partie supérieure de l'écran. Un simple coup d'œil suffit donc à repérer une information précise. Parce que c'est bien joli tout ça, mais on n'a pas de temps à perdre à tripatouiller des chiffres, on est là pour se battre.
Les affrontements peuvent paraître confus au premier abord, mais il n'en est rien. Avec un peu d'organisation et en formant des groupes habilement placés sur le champ de bataille, on s'en sort très bien. Sans surprise, on reste dans une formation très classique avec des unités de contact en première ligne suivies par des mages

La race The Fallen est un savoureux mélange de Zerg et de Undead. Les connaisseurs apprécieront.

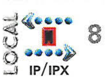




Rien de tel qu'une petite virée dans les caves pour prendre l'ennemi à revers.







CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 3D 128 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR Black Hole Entertainement/États-unis
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

ou des archers au second plan. Comme à l'accoutumée, il faut gérer rapidement son armée, sans paniquer, en ciblant les bonnes unités adverses. Si aucun problème majeur n'est à noter concernant l'intelligence artificielle, il vaut mieux éviter de laisser vos unités combattre seules, afin d'obtenir les meilleurs résultats possibles. O.K., ce n'est pas de tout repos, mais une bonne partie du fun repose là-dessus.

Ah mais c'est pas Warcraft ?

Armies of Exigo apporte tout de même son lot de bonnes surprises comme les galeries souterraines de certaines cartes. Évidemment, les négliger serait une erreur stratégique puisque votre adversaire pourrait bien vous surprendre en sortant à l'improviste de ces passages. Pour alterner entre le monde souterrain et la surface, rien de plus simple : il suffit de cliquer sur une des deux petites cartes. Les idées vicieuses germent alors rapidement : on réunit quelques unités afin de détruire les ponts, puis on envoie le gros des troupes dans les galeries afin de contrôler le terrain et les ressources. Bien entendu, l'adversaire peut tenter un passage en force mais la perte de certaines unités risque de lui coûter cher. Aucun héros n'est disponible, mais chaque unité reçoit des points d'expérience et acquiert certaines capacités au fil des combats. Au niveau trois, l'archer elfe gagne une aura qui diminue la force des opposants et les mages orcs peuvent se sacrifier pour invoquer un démon. Ce dernier peut d'ailleurs invoquer une demi-douzaine de ses potes des enfers pour l'aider à mettre un peu d'animation dans les combats. Quels farceurs ces démons quand on y pense… Quoi qu'il en soit, toutes ces bonnes choses font d'Armies of Exigo un titre rafraîchissant. Même s'il ressemble sur de nombreux points à Warcraft III, il dispose de qualités suffisantes pour ne pas rester dans l'ombre de son illustre référence, notamment grâce à son univers souterrain qui enrichit notablement le gameplay.

Cyd



Exécuter un rush sur les paysans s'avère toujours efficace pour ralentir la production de l'adversaire.





À l'instar de Warcraft III, vous disposez de diverses unités volantes afin de varier vos stratégies.



Un peu de technique

Comptez au moins un microprocesseur cadencé à 1,7 GHz et 512 Mo de Ram pour que les batailles à plus de deux armées se déroulent sans accroc. Sinon vous risquez de subir des saccades qui influeront très certainement sur l'issue de la victoire. Malgré une différence de style, le moteur 3D est comparable à celui de Warcraft III.

En Deux Mots

Armies of Exigo impose sa propre identité malgré ses nombreuses ressemblances avec Warcraft III. À moins d'être un fan intégriste du titre de Blizzard, vous y trouverez vite compte

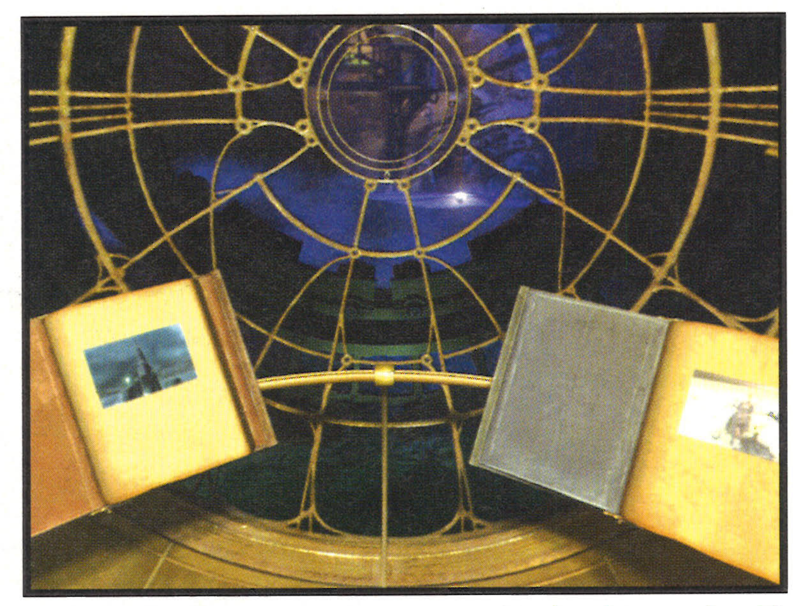
- **+** Galeries souterraines
- **+** Ponts destructibles
- **+** Nombreuses unités et améliorations
- **–** Très (trop ?) similaire à Warcraft III

8	Technique
8	Artistique
8	Intérêt



Le bon, la brute et le truand

Les trois races disponibles sont très différentes à jouer, néanmoins les habitués du genre n'auront aucun mal à tirer parti de leurs atouts et faiblesses. L'Empire, considéré comme le gentil de l'histoire, reprend globalement les unités présentes chez les Humains de Warcraft III : soldats, cavaliers, mages, prêtres et archers. The Fallen rassemble de nombreuses espèces d'insectes qui ont un petit air de ressemblance avec les Zergs de Starcraft. On peut voir également dans leurs rangs des morts-vivants pouvant invoquer des squelettes. De sacrés fourbes ! Enfin, les Beasts, partisans de la force à l'état brut, regroupent les orcs, les goblins et les trolls.



Les deux nouveaux livres rouge et bleu mènent à une sorte de parloir sur chaque monde prison.

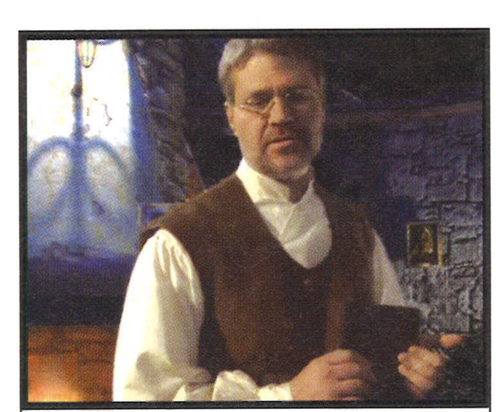


Config minimum CPU 800 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 3D 32 Mo
Éditeur Ubi Soft
Développeur Cyan Worlds/États-Unis
Texte et voix en français

Myst IV Revelation

RETOUR DES FILS DE LA REVANCHE

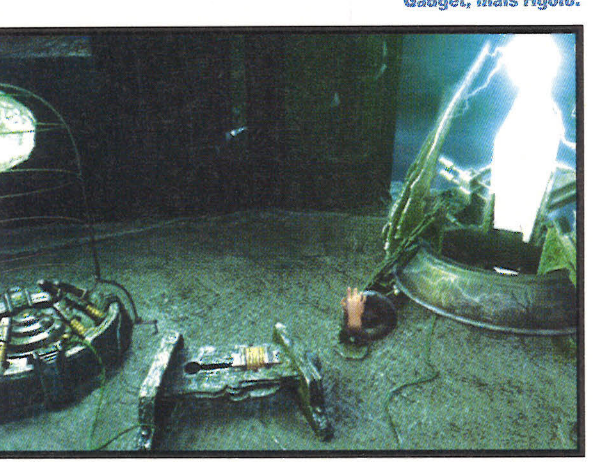
MAGNIFIQUE, MÉMORABLE, MULTILINGUE, MÉRITANT, MAGIQUE, MARQUANT, MUSICAL, MYSTÉRIEUX, MÉLANCOLIQUE, MACHIAVÉLIQUE, MINÉRAL, MATHÉMATIQUE, MIGNON, MÉCANIQUE, MANIABLE, MÉTHODIQUE, MAGISTRAL, MATURE, MIRIFIQUE, MÉLODRAMATIQUE, MOTIVANT, MERVEILLEUX, MYST IV.



Eh, c'est Rand Miller, le créateur de Myst ! Je lui ai serré la main ! Waouh !



Les mécanismes demandent que l'on fasse le mouvement à la souris pour fonctionner : tourner une manivelle, soulever un couvercle, etc. Gadget, mais rigolo.



Les amis, je viens de finir Myst IV Revelation. Normalement, cela aurait dû me prendre beaucoup plus de temps, mais j'ai sacrifié mon plaisir personnel en utilisant un peu la soluce incluse afin de juger plus rapidement du contenu et du scénario. J'aurais carrément préféré en profiter pleinement et doucement… Mais non, je me suis pourri le jeu pour vous. Alors z'avez intérêt à lire ce test et à l'apprendre par cœur, sinon je boude. Permettez-moi de commencer par un bref rappel de ce qu'est Myst, pour nos lecteurs atteints d'Alzheimer. Il faut penser à eux, même s'ils nous oublient trop souvent. Myst propose au joueur de voyager dans des « Âges », des mondes imaginés par la civilisation D'ni et concrétisés par le pouvoir de l'écriture. Depuis le premier épisode, les fils de votre ami Atrus, Sirrus et Achenar, sont enfermés dans deux Âges-prisons conçus par leur père. Cette progéniture ingrate avait tendance à s'allumer des barbecues avec les livres-Âges de papa. Cependant, le temps a passé et Atrus s'interroge, pressé par sa femme Catherine. Faut-il les libérer ? Sont-ils repentants ? Il vous demande donc de juger de la situation afin de donner un avis objectif. Ah et si vous pouviez baby-sitter sa fille Yeesha, ça l'arrangerait. Et arroser les plantes aussi, sympa, merci. Mais peu de temps après votre arrivée, les choses se précipitent : un accident ébranle le domaine d'Atrus, Yeesha disparaît et…

Et je la ferme un peu moi

Pas évident de se retenir de raconter tout le scénario tellement on est pris dedans facilement. Une amulette magique perdue par Yeesha au début du jeu permet de visualiser des images ou des sons passés lorsque l'on approche certains objets et lieux spéciaux. Ces souvenirs narrent des brides de vie des deux fils : leur survie, leurs relations avec leurs parents et leurs objectifs. On en apprend alors énormément sur cette famille déchirée. L'ambiance est incroyablement prenante et l'histoire reste logique et cohérente tout du long. Même un joueur n'ayant jamais touché à la série ne sera pas trop perdu. Mais attention, il est primordial de rester bien concentré pour ne rater aucun des indices parsemant chaque Âge. En effet, sans une compréhension globale du déroulement des événements ou du fonctionnement de l'Âge que vous explorez, les puzzles disséminés ici et là resteront très obscurs, même avec la solution

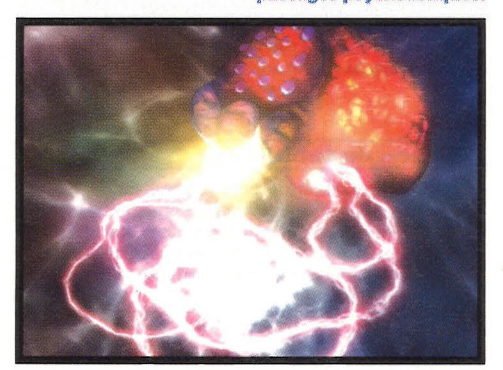
sous les yeux. Heureusement, le jeu ne s'amuse pas à planquer des éléments importants pour rallonger sa durée de vie. Tout au plus, un chemin sera parfois difficile à dénicher dans le foisonnement de détails et la richesse des décors. Rien de bien grave.

Le paparazzi des rébus

Une fois la moisson des trois tonnes d'indices terminée, vous pourrez vous atteler aux énigmes. Et là, je vous dis bon courage. J'ai mal au crâne rien que d'y repenser. C'est difficile. Très. En revanche, elles ne sont pas tordues. Énigmes et scénar s'imbriquent parfaitement l'un dans l'autre. Du coup, on sait toujours ce que l'on fait et pourquoi on le fait. Pour nous aider, l'interface propose un appareil photo afin d'immortaliser des séquences de chiffres, de couleurs ou de formes impossibles à mémoriser, à moins de s'appeler Raymond Babbitt. Ne vous inquiétez pas, avec de la patience et de la méthode, on arrive à tout. Les puzzles de Myst demandent une réflexion logique et beaucoup d'observation pour être cernés, c'est certain. Mais une fois le principe analysé et compris, inutile de s'appeler Einstein pour les mettre en œuvre. Le journal permet aussi d'annoter les images, mais franchement, à mon humble avis, rien ne vaut quelques bonnes vieilles feuilles volantes griffonnées dans tous les sens. Bref, avec un peu d'astuce, d'espièglerie, c'est la vie de Candy. Ah tiens, ça y est j'ai pété un câble.

Ça, c'est le genre de feuillet qu'il ne faut absolument pas oublier de photographier.

Oui, on joue toujours à Myst, là. Il y a quelques passages psychédéliques.



Retour aux sources

Causons technique un peu, ça me calmera. L'univers de Myst IV se parcourt « case par case », chaque lieu étant admirable à 360°. C'est normal, c'est Myst, le jeu qui a un peu inventé le genre quand même. Je campe sur mes positions, je trouve les déplacements style FPS comme dans URU plus immersifs. Cependant, dans le cas de Revelation, la question ne se pose même plus. L'immersion y est déjà si forte qu'il faut faire des paliers de décompression avant d'y jouer.



Je ne spoile pas, la bonne combinaison est tout autre.

Un peu de technique

Myst IV devrait tourner avec la config minimale proposée. Seul l'effet de l'eau pourrait faire ramer un peu le curseur, mais on peut virer des options graphiques. En revanche attention, il faut 3,5 Go sur le disque dur pour la petite installation. Pour la complète, c'est 8 Go. Va falloir faire le ménage.



Haven, l'Âge d'Achenar, est pourvu d'une flore luxuriante et d'une faune abondante.

Les graphismes sont bien évidemment magnifiques. Les quatre Âges différents sont bourrés d'animations, d'effets de brume ou de vent, etc. Tout y est vivant et crédible, du très bon travail. Il a bien quelques défauts, comme des incrustations d'objets un peu maladroites, des paysages un poil trop flous. D'ailleurs, pour rester sur ce sujet, je n'ai pas trouvé très utile l'innovation esthétique qui simule la profondeur de champ. Les éléments pointés par la main-curseur sont nets, pendant que le reste devient flou. Seulement, si on bouge la souris assez vite, cela provoque des changements peu réalistes. Au final, on a l'impression de diriger un myope, ce qui est particulièrement presbyte. Si comme moi, cela vous gêne, n'hésitez pas à décocher l'option. Pour l'ambiance sonore, c'est impec. J'adore le thème principal et le reste de la musique est agréable et discrète. Même la chanson de Peter Gabriel est plutôt bien exploitée. Une grande réussite. Complexe, mais doté d'une solution compatissante, réalisé avec talent, épique… Avec Revelation, on peut dire que le genre aventure-puzzle n'est pas prêt de perdre son appellation « Myst-Like ».

Fumble

En Deux Mots

En plus d'être un casse-tête digne de ce nom, Myst IV Revelation est aussi une vraie histoire, captivante et émouvante. Le digne successeur de la série Myst est enfin arrivé, les fans comme les néophytes vont adorer.

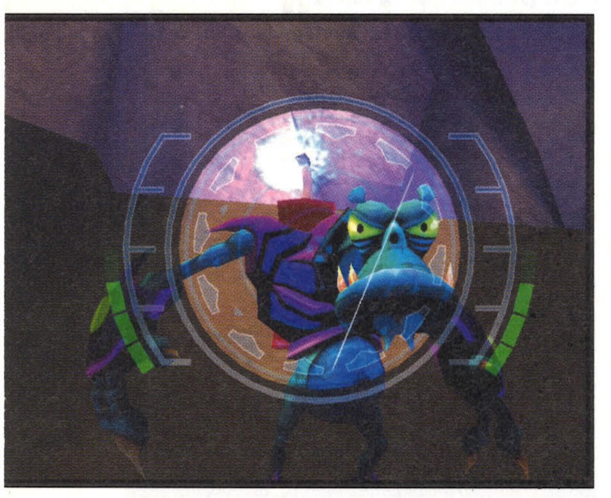
- \+ Des énigmes, des vraies
- \+ Un scénario prenant
- \+ Parfaitement réalisé
- − Un peu surjoué
- − Deux, trois erreurs graphiques

7 TECHNIQUE

9 ARTISTIQUE



9 INTÉRÊT



Souriez, vous allez gicler.

Devinez quoi ? Une fois de plus, la race humaine est sous la menace d'une invasion extra-terrestre. Les Créatures, des aliens vilains pas beaux, ont déjà anéanti une bonne partie de la population de la planète et s'apprêtent à porter le coup de grâce. Comme ça, juste pour rire. Heureusement, une poignée de héros lutte farouchement pour inverser la tendance.
Future Tactics est un jeu de stratégie au tour par tour, un peu dans la veine de Worms. À chaque tour de jeu, on déplace ses persos dans la limite de leur champ d'action, on tire une ou plusieurs fois selon l'arme et le niveau de compétence et l'on peut ensuite choisir de clôturer sa participation en se soignant ou même en activant un bouclier pour se protéger des tirs ennemis. Voilà, c'est tout. Après c'est au tour de la vermine extra-terrestre. Et ainsi de suite... Simple à appréhender, Future Tactics n'en est pas moins un peu plus complexe à maîtriser. Notamment à cause d'une interface paresseusement importée du monde des consoles qui ne gère



CONFIG MINIMUM 800 MHZ, 128 MO DE RAM, CARTE 3D 32 MO
ÉDITEUR JOWOOD PRODUCTIONS
DÉVELOPPEUR ZED TWO/GRANDE-BRETAGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Future Tactics

G E N R E   D E   W O R M S   P A S   C H E R   E T   P A S   F U N

LES TITRES LABELLISÉS « BUDGET » ONT SOUVENT MAUVAISE RÉPUTATION. PARCE QUE, BON, APRÈS TOUT, S'ILS SE VENDENT MOINS CHER, C'EST SANS DOUTE POUR UNE BONNE RAISON. FUTURE TACTICS NE FAILLIT PAS À LA TRADITION EN PROPOSANT UN CHALLENGE CERTES ORIGINAL MAIS MALHEUREUSEMENT SOPORIFIQUE AU BOUT DE CINQ MINUTES. ZZZZ.

même pas la souris. Ce qui s'avère particulièrement pénible pour manipuler la caméra. Sans parler du système de visée tout aussi chaotique qui va vous donner pendant quelques minutes l'impression d'avoir contracté Parkinson. Il paraît que c'est voulu, moi ça m'énerve.

Ça manque de vers idiots

Les aliens, de leur côté, font preuve d'une I.A. tellement au ras des pâquerettes qu'on en vient parfois à se demander comment ils ont pu réussir à déjà s'approprier les trois quarts de notre planète sans trop de difficulté. Seul point intéressant : s'ils sont en vue l'un de l'autre, deux adversaires peuvent communiquer entre eux et se tenir au courant de notre position. Il faut donc faire gaffe de ne pas trop se faire repérer quand on avance dans les lignes ennemies. Une vingtaine de niveaux, des objectifs pas très variés, on a vite fait le tour du mode solo. On espère se rattraper sur le mode multi, mais ô suprême horreur : le jeu ne gère qu'un maximum exorbitant de... deux joueurs.

Dans quelques secondes, à ma place, il n'y aura plus qu'un gros cratère et beaucoup de fumée.



Tour de l'ennemi



Notre héros recharge ses accus entre deux salves : après l'effort, le réconfort.

Un peu de technique

Pas de surprise du côté technique, le moteur 3D antédiluvien tournera sans problème sur les configurations les plus modestes. Un petit 800 MHz et une carte 3D de base vous laisseront profiter des hautes résolutions sans souffrir. Mais bon, même en 1280, ça reste très polygoné et moche.

Oubliez les fins de soirée entre potes. Outre un manque criant d'originalité, Future Tactics souffre surtout d'une absence totale de rythme. C'est lent, c'est mou et l'humour est complètement à côté de la plaque. Certes, il n'est pas vendu cher, mais comme me le souffle TBF, toujours bien inspiré : pour le même prix, on trouve un paquet de jeux un poil plus anciens mais carrément plus intéressants. Moi, je dis ça, je dis rien...

Faskil

En Deux Mots

AVEC SES GRAPHISMES D'UNE AUTRE ÉPOQUE, SON UNIVERS TERNE COMME UNE CHANSON DE LORIE ET SES DIALOGUES AUSSI HILARANTS QU'UN DISCOURS DU PAPE, FUTURE TACTICS A DU MAL À FAIRE ILLUSION PLUS DE CINQ MINUTES. ON S'ENNUIE FERME. ET PAS QUESTION D'ENVISAGER Y JOUER AVEC BEAUCOUP D'AMIS.

+ Pas cher
+ Amusant cinq minutes
- Sérieux manque de rythme et humour pas drôle
- Prise en main délicate
- Pas de vrai mode multi
- Quelques plantages énervants

3 TECHNIQUE
3 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT



100% SEXY
Télécharge ces 3 logos
540001 + 540002 + 540003
et reçois le logo animé Gratuit
1
543629
le code
2 par SMS, au
81718*
par Tél. au
0899 70 70 10**
3 télécharge ton produit
Sonneries Mono / Poly = le même code !
service client appel gratuit au 0 805 02 00 46
100% satisfait 24h/24
Le Méga top !
Chupeta 1044504
I don't want you back 1042516
Femme like U 1040126
I don't wanna know 1044001
Obsession 1044501
Shake it real TV 1044045
My immortal 1041978
Dragostea din tei 1042059
L'exorciste 1041032
Mourir demain 1040140
Trick me 1044505
Le son qui tue 1040144
Everytime 1042599
Un gaou a oran 1040100
Les choristes 1040155
Ami oh 1040101
Face a la mer 1040106
California Dreamin 1042781
Sobri notre destin 1040132
Ragga string 1040149
Harry Potter 1041030
This Love 1042540
Senorita 1041906
Bling Bling 1044019
P.I.M.P. 1041759
Yeah 1042345
Starsky and Hutch 1042444
X-Files 1041044
Charmed 1044076
Matrix Reloaded 1041847
Logos Sexy
543154 543038 543177 543154 543232 543239 543245 543248 543250 543257 543259 543241 543237 543234 543233 543268 543242 543244 543246 543260 543263 543247
Logos VINTAGE
543012 543014 543015 543619 543621 543017 543019 543629 543020 543024 543025 543027 543638 543601 543603 544377 544378 544383 544389 544416 544427 544522 544514 544405 544480 544423
Logos Bizarres
543724 543734 543711 543702 543767 543730 543707 543735 543757 543712 543726 543737 543745 543748 543689 543701 543727 543765 543772 543721 543723 543703
Logos OCEAN
542713 542715 542719 542721 542710 542726 542732 542727
Logos LOVE
542773 542788 542187 542183 542178 542774 542775 542780 542785 544444 544452 542134 542778 542779
JEUX JAVA
Air Force 1 — 41420 — Nokia s30i/s40/s60 Motorola T720/T720i/V500/V600 Siemens S55/SL55/M55-Sharp GX10/GX10i/GX20 Samsung C100/P400/E700/C100/X100 S/E P800/P900/T610/T630/Z600
Mobile GP — 41419 — Nokia s30i/s40/s60 Motorola T720/T720i Siemens S55/SL55 M55 Sharp GX10/GX10i/GX20 Samsung S100/P400/E700 C100X100 S/Er. P800 P900/T610/T630/Z600
B-man — 41402 — Nokia 3510i-7210-6100-6800 7250-6110-3650-6600-7650 Sharp G10-GX0i-Gx20 Sonny Ericsson P800
D'autres hits sur www.bmobile.fr
U03 — 41440 — Nokia s30i - s40 - s60 Siemens colors - Motorola T720 - Sony Ericsson P800
Eon the dragon — 41442 — Nokia s30i - s40 - s60 Siemens colors
Soccer — 41405 — Nokia 3410-6310i-3510i 3650-7650 Siemens SL45i-M50 Sonny Ericsson P 800
Pour télécharger un jeu sur votre portable, appelez le 0 899 70 70 10*
Dance
Ab in den Suden 1042729
Aerodynamic 1042331
Another life 1041756
Beds are burning 1042394
Black Cherry 1042240
Bye Bye Superman 1041830
California Dreamin 1042781
Cha cha slide 1042337
Coco Jambo 1042725
Come on England 1042796
Da hype 1042019
Dance around the world 1041757
Desert of love 1041895
Despre tine 1042878
Easy Lady 1041749
Esamba 1041896
Feeling Beat 1042562
Floating in love 1042529
Flying Away 1041139
Geordie 1041003
Gigi's godnight 1042691
Hear my name 1042708
He's alright 1041970
Hir aj kam 1042804
Holiday Rap 1042731
Illusion 1042061
Jogi 1041137
Leass talk more action 1041897
Love story 1041928
Madan 1041763
Mass Destruction 1042721
Mr. Freedom 1042854
Mundian to bach ke 1041047
Pump it up 1042803
Set Me Free 1042567
Sex 1041007
Silence 1042509
The Spirit Of The Hawk 1042724
You and I 1041730
Funk
A lover's holiday 1041731
After the Love has gone 1041878
Boogie Wonderland 1041711
Can't take my eyes of... 1041873
Celebration 1042871
Chase the sun 1041006
Chocolate Buttermilk 1042864
Emergency 1042861
Get down on it 1042870
Hollywood Swinging 1042862
Jungle Boogie 1042863
Le Freak 1041712
Ladies night 1042869
Let's all chant 1041727
Open Sesame 1042867
Ring my bell 1041732
Love songs
Always 1041924
I want your sex 1041925
I will always love you 1041926
Love me tender 1041927
My love is Your Love 1042631
Savoir aimer 1040008
Entre nous 1040015
One love 1041069
On n'oublie jamais... 1040033
L'hymne à l'Amour 1040046
Thank you 1040121
J'ai tout oublié 1040017
All by myself 1041944
The power of Love 1041980
Everybody hurts 1042543
Reality 1041922
Pop
A Groovy Kind Of ... 1042467
A new day has come 1041981
Adam's apple 1042420
Afraid of love 1042744
Africa 1042746
All I Wanna Do 1042560
All this time 1042036
Allergic 1042371
Always 1041924
Animal 1042058
Another Day 1041969
As 1042465
Disco
Born to be be alive 1041758
Daddy cool 1041659
Disco Inferno 1041734
Do you wamma ... 1041714
I'm So Excited 1042476
Somebody to love 1042038
We are family 1041729
YMCA 1041663
Hi-Fi
Grenouille 8149055
Chute du Niagara 8149009
Cri perçant de femme 8149010
Hélicoptère 8149011
Départ de bicyclette 8149012
Klaxon 8149014
Klaxon de bicyclette 8149015
Vieux téléphone n.1 8149017
Vieux téléphone n.2 8149018
Klaxon de vieille voiture 8149019
Coq 8149020
Hibou 8149021
Lion 8149022
Cochon 8149023
Canard 8149024
Enfant à l'école 8149025
Enfant qui joue 8149026
Enfant qui parle 8149027
Enfant qui pleure 8149028
Bisous 8149030
Rire 8149031
Soupir de femme 8149033
Sirène de bateau 8149034
Films
Batman 1041028
Charlie's Angels 1041783
Dirty dancing 1041029
L'exorciste 1041032
Faith of the heart 1042634
Harry Potter 1041030
Hulk 1041840
Seigneur des anneaux 1041034
Indiana Jones 1041790
Superman 1041061
Matrix Reloaded 1041847
Matrix Revolution 1041848
Minority report 1041033
Mission Impossible 1041795
Moon Light Shadow 1041027
Pinocchio 1041017
Profondo Rosso 1041024
Psycho 1041664
Saturday Night Fever 1041797
Singing in the rain 1041035
Star Wars 1041022
Starsky and Hutch 1042444
Français
Sea, sex and sun 1040006
Le son qui tue 1040144
Mourir demain 1040140
Et c'est parti 1040139
Face à la mer 1040106
C'est aussi pour ça ... 1040151
Ragga string 1040149
Rosso 1040107
N°10 1040105
Tous les cris les SOS 1040103
Figurine humaine 1040111
Reggae night fever 1040102
Ami oh 1040101
Money 1040109
Un gaou à Oran 1040100
Un ange dans le ciel 1040129
On a enfoncé les ... 1040128
Ma révolution 1040123
Statégie d'un pion 1040119
Viens jusqu'à moi 1040138
Sonneries Cartoon
Asterix 1042760
Cat's Eyes 1041849
Popeye 1041796
Sailor Moon 1041850
The Simpson 1041043
A contre-courant 1040019
L'orange 1040057
On n'oublie jamais rien... 1040033
Vivre ca 1040034
Je n'ai jamais pleuré 1040036
Ocean 1040060
Si tu savais 1040064
C'est la ouate 1040065
Toi, tu 1040063
Sexy pour moi 1040062
Rien ne changera 1040037
Maria Magdalena 1040035
Je veux vivre 1040030
Reviens (ou caches-tu) 1040031
Ca va dech' 1040023
Encore 1040027
J'ai des choses à te dire 1040049
Je saigne encore 1040038
Bambina 1040039
J'attendrai 1040040
International
(You drive me) Crazy 1042602
Are you gonna be ... 1042397
Back for good 1041916
Baila Me 1042735
Barbara Ann 1042576
Blueprint 1042452
Born To Try 1042633
Bubblin 1042826
Ch-Check it out 1042779
Como siento yo 1042399
Don't Dream It's Over 1042490
Driving Home 1041864
El Pam Pam 1041739
El Tipitipitero 1042832
Fallen 1042608
Father and Son 1042481
From A Distance 1042492
Get it right the first time 1042699
Gold 1042453
Good Thing 1042586
Here We Are 1042458
Hunting High And Low 1042455
Surfin' USA 1042577
Français
Si demain... 1040021
Parce qu'on vient de loin 1040025
Tu sauras me trouver 1040026
Suivre une étoile 1040048
O compagnons 1040050
Pas de panique a bord 1040051
Ose 1040075
Tu mets de l' or 1040077
L' Orphelin 1040066
Comme des connards 1040071
A l' anglaise 1040076
Aicha 1040084
Une seconde éternité 1040073
Le chaos 1040079
Johnny Rep 1040081
Sans vous 1040080
Eternellement 1040049
Tu Seras 1040068
De L' Eau 1040070
Evasion 1040018
Toujours pas d'amour 1040072
Pas de panique à bord 1040074
Oui ou non 1040083
Koh lanta 1040118
Furb 1040117
Bonne nouvelle 1040116
Les choristes 1040155
Do you st tropez 1040156
Au pays de Gandhy 1040137
S'évader 1040136
Laisse faire le fun 1040134
Fan de toi 1040135
Ragga
Boombastic 1042730
Come and get it 1042057
Gimme the light 1042400
I'm still in love... 1042039
Like Glue 1041682
Pull up 1042401
Soul
All At Once 1042611
Fell in love with ... 1042253
I Still Believe 1042694
Just for you 1042575
Rise and Fall 1041311
Stay the same 1042770
Boogie Wonderland 1041711
Celebration 1042871
Illusion 1042061
All by myself 1041944
Le Freak 1041712
Africa 1042746
Shine 1042525
Prime time TV
Figures inhumaines 1040111
WOT 1040056
Tu seras 1040068
Ma révolution 1040123
Au bout de mes rêves 1044044
Tous les cris les SOS 1040103
Femme like U 1040126
L'orange 1040057
Maria Magdalena 1040035
Savoir aimer 1040008
Koh lanta 1040118
Tu mets de l'or 1040077
Powered by buongiorno



Config minimum CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 3D 64 Mo
Éditeur Codemasters
Développeur Codemasters/Grande-Bretagne
Texte et voix en français



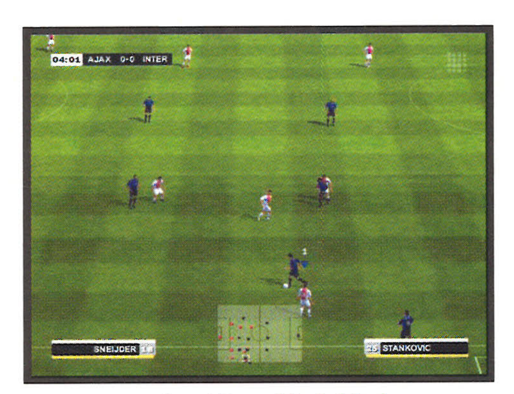
Le concept de repli défensif n'a manifestement pas été intégré.

TIPS TECHNIQUE Un patch est déjà disponible sur le site de Codemasters, installez-le rapidement, il corrige une bonne quinzaine de bugs.

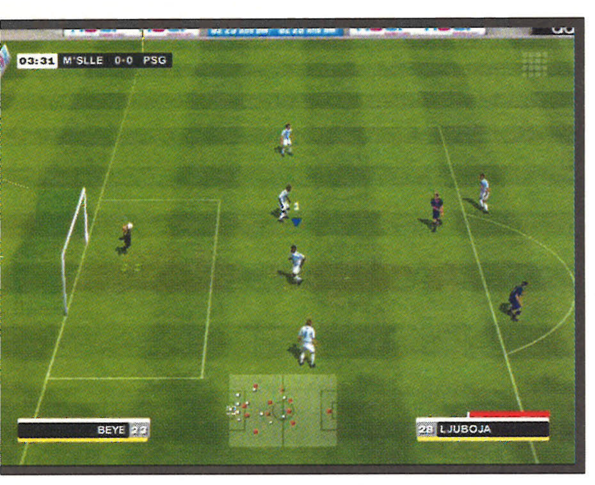
JE PENSAIS QUE SEULS LES PRÉSIDENTS DES CLUBS DE FOOT PRENAIENT LES SUPPORTERS POUR DES VACHES À LAIT. CODEMASTERS SEMBLE ÉGALEMENT AVOIR FLAIRÉ LE FILON AVEC CLUB FOOTBALL 2005 QUI INTÉRESSERA LES FANS ATTEINTS DE COLLECTIONNITE AIGUË, DÈS LORS QU'IL S'AGISSE DE LEUR CLUB PRÉFÉRÉ.

Club Football 2005

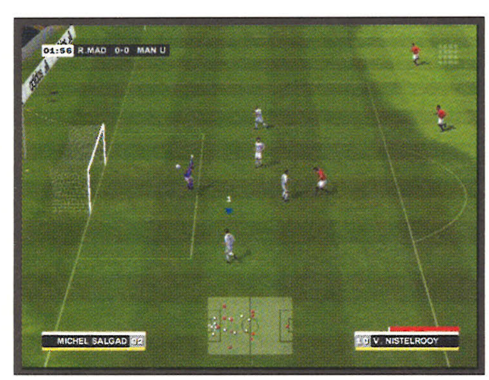
CD À COLLECTIONNER



L'I.A. lobotomisée oublie parfois de faire bouger certains joueurs.



Le gardien, meilleur ami de l'homme en short.



Le tir du moineau est imparable.

L'intérêt vidéoludique de Club Football 2005 semble à première vue limitée. Non, je ne dis pas ça parce qu'il y a écrit Marseille sur la version que j'ai entre les pattes, rassurez-vous. Il faut avouer qu'oser sortir un jeu de foot quand on ne se nomme pas Konami ou Electronic Arts dénote d'une confiance en soi inébranlable. D'ailleurs, plutôt que de risquer une confrontation directe avec ces géants du ballon rond virtuel, Codemasters tente de séduire le fan en lui proposant du contenu exclusif. Le jeu est décliné en trois versions : Marseille, Paris et Real Madrid.
Le supporter de ces clubs trouvera une pléthore de vidéos, photos et autres gadgets dont l'intérêt échappera au reste du monde, comme ces images à collectionner gagnées en remportant des matches.

Ca fait cher l'album Panini !

Dès lors que l'on déboule sur le terrain, tout espoir de passer un bon moment avec CF2005 s'envole. Le gameplay laisse franchement à désirer et les matches sont bourrés de collisions en tout genre.
L'intelligence artificielle a apparemment oublié de revenir de ses vacances aux Maldives. En plus des modes Exhibition et Tournoi, on peut s'essayer à un mode Carrière original, qui se révèle cependant être une déception. Les graphismes ne présentent rien d'extraordinaire et sont globalement inégaux : certains joueurs jouissent d'une modélisation parfaite tandis que d'autres ne peuvent être reconnus que grâce au nom sur leur maillot. On touche le fond avec l'ambiance sonore, qui ferait passer une séance de l'Assemblée Nationale pour une kermesse folklorique. Pour preuve, sur mon premier but, je me suis cru hors-jeu tant le stade était endormi. Pour couronner le tout, le commentateur Eugène Saccomano a décidé de se lancer dans une carrière d'imitateur raté. Tantôt Élie Semoun, tantôt Depardieu, le résultat est pathétique. Dans le fond, ça s'accorde plutôt bien avec l'action sur le terrain : soporifique et ridicule. Même en secouant très fort la boîte, pas une seule miette d'intérêt ne s'échappe de ce produit marketing. À moins d'être fan intégriste d'un des clubs mis en avant, vous préférerez sans aucun doute PES 4 ou FIFA 2005.

Naz Drowie

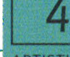
Un peu de technique

Pas besoin d'être suréquipé pour faire tourner ce jeu, la configuration minimum devrait tenir le choc sans problème. Prévoyez 3 Go d'espace disque, CF2005 aime prendre ses aises. À noter qu'il a fallu essayer le jeu sur six PC différents avant d'en trouver un sur lequel il fonctionne (d'ailleurs je remercie mon pote Selim, sans qui ce test n'aurait pas été possible).

En Deux Mots

Le message est clair : amoureux de simulation de foot, passez votre chemin. En revanche, si vous êtes un spécialiste de l'achat compulsif d'objets portant le logo de votre club favori, foncez sans hésiter, ce soft a été créé spécialement pour vous.

+ Les vidéos
+ Certains joueurs vraiment bien croqués
- Ça ressemble pas à du foot
- Les commentaires à pleurer

4 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE

2 INTÉRÊT



L'inévitable tutorial vous permettra de vous glisser en douceur dans l'univers de Kohan.



Alors que vous pensiez avoir exterminé toutes les forces du mal dans Kohan, elles reviennent dans ce nouvel épisode, un peu fâchées contre vous. En dehors de ce scénario franchement bateau, Kohan II se démarque sensiblement des autres jeux de stratégie en temps réel (option heroic-fantasy). Déjà, aucun paysan pour récolter des patates ou du bois dans un coin, on colle un bâtiment dans sa base ou sur une mine et roulez jeunesse, les ressources s'amassent toutes seules. En dehors des unités de siège, l'ensemble des troupes se produisent en escouades. Bien entendu, plus les groupes seront « chargés », plus ils coûteront cher et mettront longtemps à se former. Et le temps… comment ne pas parler du temps en évoquant Kohan II ? Warcraft, Command & Conquer, Arena Wars, tous ces jeux exigent de vous un millier de clics à la seconde. Le bébé de Timegate épargne votre mulot de compétition en vous laissant le temps de construire votre base, d'élaborer votre stratégie et d'explorer la carte (voire même de lire un gros bouquin).







Config minimum CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, Carte graphique 64 Mo
Éditeur Take 2
Développeur Timegate Studios/États-Unis
Texte et voix en français

Tronche de Kohan

Si ce rythme posé semble agréable au départ, on finit par s'ennuyer devant la passivité de l'intelligence artificielle. Cette dernière se révèle pourtant fort capable d'actions stratégiques de qualité quand on vient lui chatouiller les côtes avec des piques effilées. Il est en revanche regrettable que les troupes du joueur aient un comportement erratique et inattendu. Par exemple, il leur arrive d'ignorer des ordres ou de ne pas retourner au combat après avoir lâchement fui, même si leurs collègues se font écharper à deux mètres de là. Les terrains et les formations semblent jouer un rôle important mais dans la pratique, on ne voit pas la différence. Bien que Kohan II ne soit pas un mauvais jeu, son gameplay entre en concurrence directe avec celui de Warhammer 40000, autrement mieux fignolé. À réserver aux fans du premier opus qui s'éclateront des heures avec la longue campagne ou à ceux qui n'ont pas de super-PC pour faire tourner les jeux les plus gourmands.

J'AI JOUÉ TOUT LE WEEK-END À WARHAMMER 40K ET ROME TOTAL WAR, JE SUIS PRÊT À TESTER KOHAN II. C'EST AUSSI ÇA, TESTEUR : SE METTRE DANS LE BON RÉFÉRENTIEL POUR ÉVALUER LES JEUX DANS LES MEILLEURES CONDITIONS. VAS-Y GAMIN, ÉPATE-MOI.

Bishop



Les fondateurs permettent de créer de nouvelles colonies sur une zone adéquate.



Ça a l'air bordélique à micromanager, des batailles comme ça hein ? Normal, ça l'est.

Un peu de technique

Le moteur 3D n'est pas joli, mais il a la décence de ne pas être exigeant et tourne sur toutes les configurations imaginables avec une carte 3D. Les voix sont assez bien faites, mais rapidement pénibles par leur répétitivité. Je vous parlerais bien des musiques si j'arrivais à m'en souvenir, mais ce n'est pas le cas. À défaut de m'avoir marqué, elles ne m'auront pas agacé non plus.

En Deux Mots

Kohan II vit à son rythme, lent et posé, et la précipitation n'est pas de mise. Avec un arrière-goût de tour par tour, ce gameplay original pourrait convaincre s'il n'était pas aussi désespérément ennuyeux.

+ Customisation des groupes
- Warhammer 40K existe
- Trop mou





D'après les modèles, tous les Brésiliens ont les cheveux teints et du poil aux bras.

Un peu de technique

La 3D d'Athens 2004 ne mettra pas la config minimale à genoux. Jamais. Au moins, le jeu n'a pas l'air buggé. En revanche, oubliez ce titre si vous tenez un tant soit peu à votre clavier.

Athens 2004

BENCHMARK DE JOYSTICKS

ALORS MÊME QUE L'EXCELLENT MYST IV DÉBARQUE SUR NOS PC, D'AUTRES DÉVELOPPEURS TENTENT TOUJOURS ET ENCORE LA VOIE DE L'AVENTURE-PUZZLE. EUROCOM ESSAYE DE SORTIR DU LOT AVEC ATHENS 2004, UN JEU D'UNE DIFFICULTÉ INÉGALÉE, RICHE D'UNE VINGTAINE D'ÉNIGMES INCOMPRÉHENSIBLES.



Pas d'inquiétude ! Comme dans tout bon jeu d'aventure, on ne peut pas mourir dans Athens 2004.

Force est de constater que le background d'Athens 2004 est plutôt intéressant. Le scénario mêle de nombreux protagonistes dans une ambiance moderne, sur fond de mythologie et d'anciennes traditions grecques. Tout cela est bien mystérieux, mais j'ai compris qu'il fallait collecter un certain nombre de médaillons de couleurs différentes : or, argent et bronze. Beaucoup de pays semblent en compétition et le but final pourrait être la domination du monde ou quelque chose comme ça. Le déroulement du jeu prend rapidement un aspect tout à fait original dans la présentation des énigmes. On peut y accéder directement à l'entraînement, sûrement afin d'en comprendre les mécanismes. Ensuite il faut pouvoir les enchaîner à la suite, sous forme de « décathlon » et « heptathlon » par exemple. Comme vous le remarquez, Athens 2004 ne se prive pas d'utiliser des termes et du vocabulaire obscurs pour renforcer l'incompréhension du joueur.

Questions existentielles

Le but à atteindre paraît souvent simple, mais il faut une réflexion intense pour parvenir à ses fins. Le jeu frise l'illogisme parfois, avec des successions de mouvements gauche, droite, gauche, droite hallucinés, sans compter des jauges de puissance à surveiller. Heureusement, un défaut de gameplay nous aide : il s'agit souvent des mêmes combinaisons répétitives, ou de légères variantes, d'une énigme à l'autre. Là où la profondeur de l'histoire nous laisse abasourdis, c'est dans l'impossibilité de simplement appréhender la raison ultime pour laquelle nous résolvons tous ces puzzles. Qu'il faille traverser une étendue d'eau, propulser des objets circulaires sur de grandes distances ou soulever des poids ridiculement élevés, la question reste la même : pourquoi ? Une voix désincarnée commente chacun de nos gestes, mais n'apporte pas grand-chose au moulin, et certainement pas de l'eau. Est-ce un dieu grec ? J'aimerais vraiment qu'on m'explique.

Ils ne se sont pas foulés

La réalisation est tout aussi hors normes. Disparus, les décors à 360° ! Et même les déplacements à la première personne. Le jeu nous porte directement d'une énigme à l'autre dans un grand bâtiment ouvert, assez bien modélisé en 3D. Les différents personnages ne sont ni beaux ni laids, mais on peut noter quelques bonnes idées de détails comme le grain de la peau, des tatouages et surtout des textures de poils réalistes et peu communes (si si). Dommage que tout le monde ait vaguement la même tronche. Le reste du jeu est honnête, mais minimaliste. Ça aurait pu être beaucoup mieux. D'ailleurs, la version PS2 comporte largement plus d'énigmes que celle sur PC, c'te honte. C'est bizarre, je ne savais même pas que le genre était populaire sur console. Eurocom perd son pari sur ce jeu officiel sans âme ni ambiance, dont la réalisation trop sobre n'apporte vraiment rien au genre.

Fumble



CONFIG MINIMUM CPU 1 GHZ, 256 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 32 MO
ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR EUROCOM ENTERTAINMENT SOFTWARE/GRANDE-BRETAGNE
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS



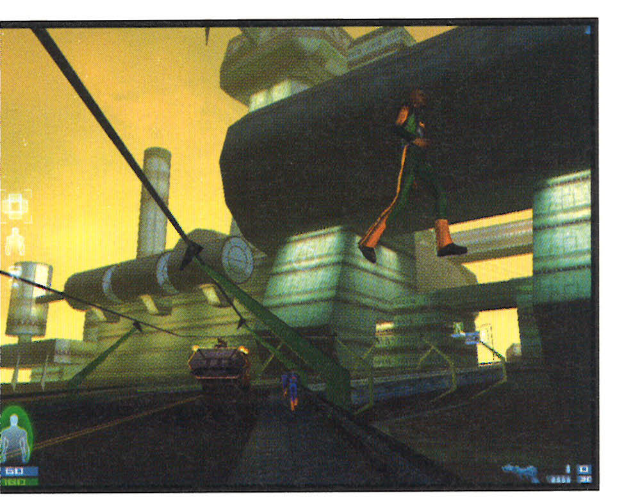
Attention au vent ! Et... C'est tout.

En Deux Mots

ATHENS 2004 EST UN JEU D'AVENTURE-PUZZLE COMPLEXE ET INTRIGANT, MAIS À TROP VOULOIR MARQUER LA DIFFÉRENCE, EUROCOM NOUS A COMPLÈTEMENT PERDUS.

- \+ Marrant cinq minutes
- \+ Bonnes animations
- − Pétage de clavier
- − Deux joueurs max
- − 20 épreuves seulement

6	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
4	INTÉRÊT



Le futur nous réserve bien des surprises comme ces chaussures anti-gravité. D'ailleurs, le héros peut tomber de dix mètres de haut sans se blesser.

Si je vous dis « jeu de rôle plongé dans un futur chaotique », vous pensez à quoi ? Non, la bonne réponse n'est pas Fallout 3, mais Sabotain. On est d'ailleurs très loin des jeux mythiques de Black Isle Entertainement. Avec sa vue à la première personne et son action omniprésente, Sabotain donne plus l'impression de se trouver face à un FPS que devant un véritable jeu de rôle. Surtout qu'ici, le scénario ne brille pas par son originalité : deux factions, l'Empire et la Confédération, sont en conflit pour une sombre histoire d'argent et de pouvoir. Vous incarnez un agent secret impérial, envoyé pour effectuer des missions clandestines à Miracle City, ville confédérée. Votre personnage se déplace d'un quartier à l'autre pour glaner de précieuses informations lui permettant de mener à bien ses différents objectifs. Si à terme, votre héros finira par se poser des questions sur le bien fondé de ses agissements, les quêtes sont ennuyeuses au possible et leur accomplissement ne change rien à l'histoire.

Un peu de technique

Si par malheur votre lecteur de CD-Rom devait servir à installer Sabotain, votre PC nécessiterait alors un processeur 1 GHz et 256 Mo de Ram. Mais vous ne feriez pas cette erreur quand même ?

Dans le futur, on peut tirer au travers des vitres sans les casser. C'est génial quand on est agent secret.



AVALON TENTE LE MÉLANGE DES GENRES EN S'INSPIRANT DU CÉLÈBRE DEUS EX, MAIS LE RÉSULTAT N'EST PAS FAMEUX. SI LES DÉVELOPPEURS S'ÉTAIENT INSPIRÉS D'UN TITRE MOINS GLORIEUX, ON SE DEMANDE JUSQU'OÙ SERAIT ALLÉ LE SABOTAGE...

Sabotain

R P G

Break the Rules



PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHZ, 256 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 3D 32 MO
ÉDITEUR MC2 FRANCE
DÉVELOPPEUR AVALON/RUSSIE
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS

« Qui suis-je ? Un grand malade. Vite, auscultez-moi. »



Une déception permanente

La sélection de votre personnage en début de partie se limite à un choix entre un type musclé et une jeune femme habile de ses mains. Évidemment, les capacités de votre avatar évolueront tout au long de l'aventure grâce aux points d'expérience durement gagnés et aux niveaux péniblement franchis. Si les discussions avec les PNJ (Personnage Non Joueur) sont courantes, la multitude de réponses possibles n'influent pas sur leurs réactions à votre égard. Fatalement, on finit par revenir aux bonnes vieilles méthodes, comme l'utilisation de la force. Corps à corps, armes lourdes ou légères, c'est vous qui voyez, le jeu gère tout. L'équipement s'achète dans des boutiques ou se trouve dans des coffres éparpillés un peu partout. Si vous préférez les solutions plus violentes, flinguez quelques PNJ et dépouillez leur cadavre. Simple et efficace, cette méthode ne semble pas gêner les autorités, alors pourquoi s'en priver ? Sabotain manque cruellement de profondeur, les illogismes sont nombreux, l'aventure est tristement linéaire et la réalisation souvent frustrante. Le moteur 3D archaïque affiche des environnements laids et des personnages aussi souples qu'un morceau de bois. N'oublions pas les bugs en tout genre comme les passants qui marchent dans le vide à cinq mètres du sol ou l'I.A. déplorable des véhicules circulant en ville. Sabotain a voulu porter la double casquette FPS/RPG, mais il s'est planté sur les deux tableaux. Dommage !

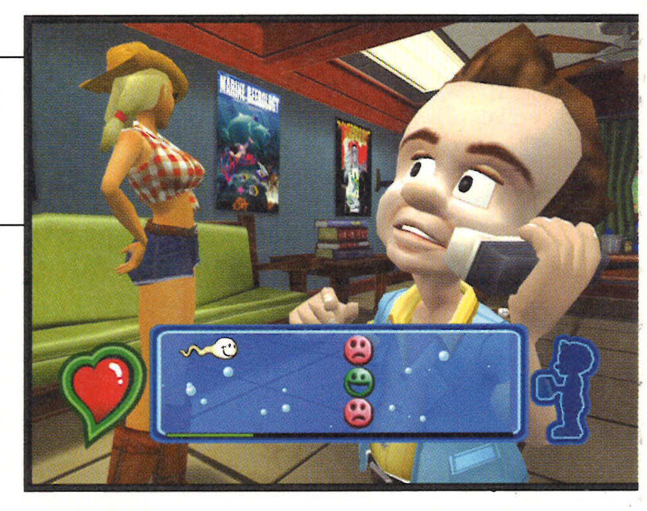
Cyd

En Deux Mots

SABOTAIN, MALGRÉ TOUTES SES PROMESSES, N'ARRIVE PAS À CONVAINCRE. UNE RÉALISATION LABORIEUSE, SAUPOUDRÉE D'UN SCÉNARIO BATEAU, DONNE FORCÉMENT RIEN DE BON.

+ Pas très cher (35 euros)
- Une myriade de bugs
- Moteur 3D désuet
- Aventure linéaire

3	TECHNIQUE
3	ARTISTIQUE
3	INTÉRÊT



« Nan, nan, une réunion importante pour valider la couv' du prochain numéro. Oui, c'est ça, je rentrerai tard, ne m'attends pas. »

AVOIR DES IDÉES, C'EST BIEN. EN AVOIR DE BONNES, C'EST DÉJÀ VACHEMENT PLUS COMPLIQUÉ. ET CONCRÉTISER TOUT ÇA EN PROJETS ABOUTIS, C'EST LE NIVEAU SUPÉRIEUR ENCORE. CHEZ SIERRA, ON S'EST MANIFESTEMENT ARRÊTÉ À LA PREMIÈRE ÉTAPE. JUSTE AVANT DE FAIRE DES CLAQUETTES.



Ah bravo. Ça valait bien la peine que je m'acharne...

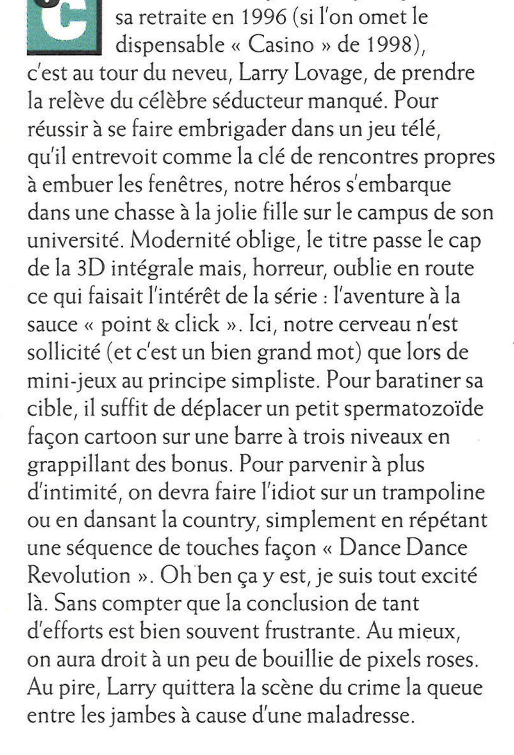
Un peu de technique

Rien à dire du côté des performances : votre vieux processeur à 800 MHz que vous avez probablement refourgué à votre petit frère au moment de l'upgrade vers le P4 fera tourner sans mal le titre du bout de ses petits bras musclés. Seul risque : l'ennui pourrait le plonger en mode veille.

Leisure Suit Larry

COME-BACK LOUPÉ

Magna Cum Laude



Ce bon vieux Larry Laffer ayant pris sa retraite en 1996 (si l'on omet le dispensable « Casino » de 1998), c'est au tour du neveu, Larry Lovage, de prendre la relève du célèbre séducteur manqué. Pour réussir à se faire embrigader dans un jeu télé, qu'il entrevoit comme la clé de rencontres propres à embuer les fenêtres, notre héros s'embarque dans une chasse à la jolie fille sur le campus de son université. Modernité oblige, le titre passe le cap de la 3D intégrale mais, horreur, oublie en route ce qui faisait l'intérêt de la série : l'aventure à la sauce « point & click ». Ici, notre cerveau n'est sollicité (et c'est un bien grand mot) que lors de mini-jeux au principe simpliste. Pour baratiner sa cible, il suffit de déplacer un petit spermatozoïde façon cartoon sur une barre à trois niveaux en grappillant des bonus. Pour parvenir à plus d'intimité, on devra faire l'idiot sur un trampoline ou en dansant la country, simplement en répétant une séquence de touches façon « Dance Dance Revolution ». Oh ben ça y est, je suis tout excité là. Sans compter que la conclusion de tant d'efforts est bien souvent frustrante. Au mieux, on aura droit à un peu de bouillie de pixels roses. Au pire, Larry quittera la scène du crime la queue entre les jambes à cause d'une maladresse.

C'est la débandade !

Comme le dit l'adage : « à défaut d'être bon au lit, sois drôle ». Malheureusement, là aussi... (soupir). Entre les interminables dialogues plats et éculés que nous sert le pathétique Larry et la répartie labellisée « deux de tension » de ses interlocuteurs, on baille beaucoup, on sourit nettement moins. Pire, les dialogues pèchent souvent par excès de vulgarité. Une surenchère de gros mots qui fera probablement hurler de rire les très jeunes joueurs au Q.I. déficient, fans de Lagaf', mais qui reste une expérience plutôt consternante pour le public adulte auquel il est supposé s'adresser. Le salut ne viendra pas non plus du côté technique. Outre des graphismes franchement archaïques, le titre souffre également de chargements aussi nombreux qu'inexcusables au regard de la taille de l'espace de jeu. Tellement de griefs qu'on en vient secrètement à espérer que ce Larry nouveau cru ne découvre jamais le moyen de se reproduire.

Faskil

PUBLIC AVERTI

Config minimum CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, carte vidéo 32 Mo
Éditeur Sierra Entertainment
Développeur High Voltage Software/États-Unis
Texte et voix en anglais dans la version testée



Un des nombreux mini-jeux du titre : simpliste et, comment dire..., chiant ?

En Deux Mots

Reposant sur une idée qu'elle est bonne (mélanger sexe, drague, dialogues adultes et mini-jeux), Magna Cum Laude se ramasse sur toute la ligne. À moins d'avoir un solide retard psychologique, un humour facile ou de jouer en cachette de vos parents, je ne vois pas grand-chose qui puisse le rendre « excitant ».

- \+ Parfois, un moment de grâce, une réplique drôle
- \+ Alt-F4 pour quitter
- − Graphismes archaïques
- − Humour pas inspiré du tout
- − Gameplay répétitif et ennuyeux





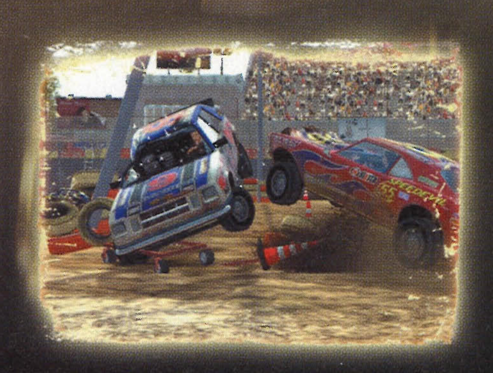
"FLATOUT POURRAIT BIEN S'IMPOSER COMME LA NOUVELLE RÉFÉRENCE DU GENRE."
CONSOLE +

"FLATOUT ARRIVE ET IL VA FAIRE MAL. TRÈS MAL."
PLAYMAG

"CE TITRE S'ANNONCE SURPRENANT PAR LA QUALITÉ DE SA RÉALISATION, LA PUISSANCE DE SON MOTEUR ET LES SENSATIONS QU'IL PROCURE."
PSM2







WWW.FLATOUT-LEJEU.COM





PC CD

PlayStation®2









CEINTURES DE SECURITÉ EN OPTION !

FlatOut

Flatout

12+

www.pegi.info

BUGBEAR

FROISSAGE DE TÔLE
PRÉVU EN NOVEMBRE 2004

par Bishop

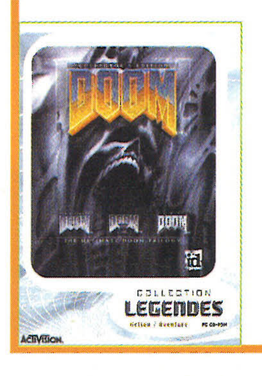
The Ultimate Doom Trilogy

Genre : FPS

Infos : 14,99 euros – CPU 90 MHz + 8 Mo de RAM + Carte vidéo – Collection Légendes d'Activision

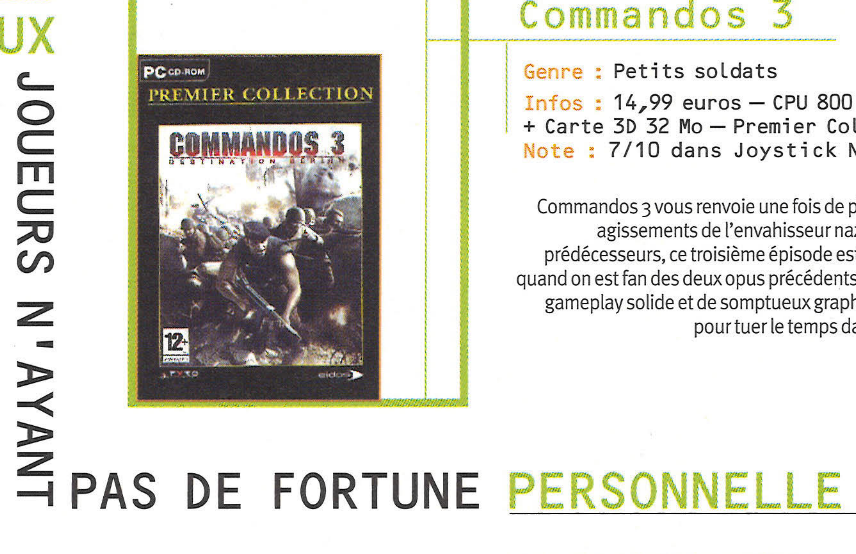
Note : Doom : 96 % dans Joystick N°46 – Doom II : 95 % dans le numéro 53

Ce pack comprend Final Doom, Doom II et Ultimate Doom. Bon bien sûr, 15 euros pour jouer à des jeux qui datent de 1994, ça fait un peu cher. Mais si vous êtes collectionneur, ce serait dommage de passer à côté. Ultimate Doom propose les trois épisodes de base de Doom, plus un quatrième inédit et Final Doom rajoute deux campagnes au Doom II originel. À noter que le pack a été repéré à 8 euros dans certaines FNAC parisiennes.



AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE





Commandos 3

Genre : Petits soldats

Infos : 14,99 euros – CPU 800 MHz + 128 Mo de RAM + Carte 3D 32 Mo – Premier Collection d'Eidos

Note : 7/10 dans Joystick N°152

Commandos 3 vous renvoie une fois de plus en 39-45 pour mettre un terme aux agissements de l'envahisseur nazi. Pas franchement à la hauteur de ses prédécesseurs, ce troisième épisode est plus simple et plus dirigiste. Frustrant quand on est fan des deux opus précédents. Cette version propose malgré tout un gameplay solide et de somptueux graphismes, à condition d'aimer la 2D. Idéal pour tuer le temps dans le train, sur un ordinateur portable.

The Simpsons : Hit & Run

Genre : Action

Infos : 14,99 euros – CPU 1 GHz + 256 Mo de RAM + Carte 3D 32 Mo – BestSeller Series de Sierra

Note : 7/10 dans Joystick N°154

La bonne surprise de Noël dernier. Tout le fun de la série transposé dans un jeu inspiré de la série Grand Theft Auto. Les gags sont nombreux et idiots, les voix sont celles de la série, les musiques connues et les personnages reconnaissables au premier coup d'œil. Le moteur 3D, tout mignon, est un poil minimaliste mais colle parfaitement avec le dessin animé. On pourrait reprocher au jeu d'être un peu répétitif mais c'est surtout parce qu'on est tenté d'y jouer des heures d'affilée.







Tron 2.0

Genre : FPS au néon

Infos : 9,99 euros – CPU 1 GHz + 256 Mo de RAM + Carte vidéo 64 Mo – Hits Collection de Buena Vista

Note : 7/10 dans Joystick N°151

Si vous êtes né après 1980, il y a de fortes chances que vous n'ayez jamais vécu le phénomène Tron, à moins d'avoir des parents fans du film. Pour la première fois, une production cinématographique faisait la part belle au jeu vidéo et à l'informatique. Un jeune programmeur se fait aspirer dans un ordinateur et doit se battre pour sauver sa vie. Le jeu reprend l'idée et transpose l'univers sous forme d'un FPS aux graphismes dépouillés, mais qui retranscrivent bien l'ambiance. À essayer absolument pour briller dans les soirées de vieux cons.

PC JEUX NOUVELLE FORMULE



EN VENTE ACTUELLEMENT



par Caféine

Altec Lansing FX-6021

Je déballe toujours ce style de kit d'enceintes avec une certaine appréhension. Design et features amusantes comme la télécommande filaire et sa petite sœur infrarouge sont souvent synonymes de son de casserole. Mais les a priori, c'est mal. La preuve une fois de plus avec ces FX-6021. Ce kit 2.1 est certes cher, mais pour une fois, c'est justifié.



Les satellites sont d'une conception originale avec six tweaters en ligne qui offrent 12,5 Watts RMS de puissance (50 Watts RMS pour le caisson). Le résultat est bluffant. Mes craintes étaient infondées et il y a largement assez de medium pour contenter vos cages à miel. Inutile de dire que les aiguës sont rendus avec une précision rare.
La technologie « InConcert » vantée par Altec (trois amplificateurs qui alimentent douze micro-amplificateurs) reste obscure pour mes neurones, mais mes oreilles apprécient !
La voix de la belle Diana (Krall) est un délice et écouter les dernières trouvailles de Faskil (en l'occurrence un remix d'Hybrid tout frais) et de l'électro en général (Super Discount 2 d'Étienne de Crecy, au hasard) est un vrai bonheur. Les instruments sont nets, les basses bien présentes sans être envahissantes et le tout sans souffle pour venir parasiter tout ça. Le hard rock sonne un peu moins bien, mais rien de catastrophique. Pas d'inquiétude pour les gamers, bruitages et musiques sont impeccablement retranscrits, ce qui n'est pas une surprise vu les performances musicales de ce kit. Notez que les satellites sont quand même assez grands, prévoyez un peu de place sur votre bureau. Le pied en métal qui leur sert de support leur offre une stabilité à toute épreuve. Quant à la console de commande, elle est très agréable à utiliser même s'il faut s'habituer au bouton de volume (qui sert aussi pour les basses et aiguës) à rotation sans fin. Bon, c'est pas tout ça mais il faut que j'y ailles là, j'ai quelques MP3 et CD à redécouvrir.

FABRICANT : ALTEC LANSING
SITE WEB : **WWW.COMTRADE.FR**
PRIX : ENVIRON 270 EUROS

Volant Thrustmaster Enzo Ferrari 2 en 1

Certaines sociétés hibernent l'été, c'est une certitude. Des mois qu'on entend plus parler de Thrustmaster et d'un coup, paf, trois produits qui débarquent. Deux volants et un joystick à retour de force. Je vous épargne la parenté de la société avec Hercules qui sort de son côté un kit d'enceintes. Je me demande ce que feraient les constructeurs si Noël n'existait pas... Bref. Ce volant se distingue de la concurrence par deux choses : un logo Ferrari qui a dû coûter une petite fortune et un système de connexion qui permet de jouer sur PC en USB ou sur PlayStation 2. Pratique. Quand on commence à péter les plombs sur GTR ou Live for Speed, il sera toujours temps d'aller se venger sur Burnout 3. Seul regret, la bestiole vibre uniquement sur PS2, c'est injuste. Pour le reste, c'est du très classique : système de fixation par vis un poil rustique mais efficace (vos moniteurs seront par terre avant que le volant se décroche si vous vous excitez), qualité du grip très correcte et une pléthore de boutons. Sans oublier la gestion de l'accélération/freinage sur des axes séparés pour plus de précision. Ce produit n'est pas aussi classe que le Momo 2 de Logitech, mais le rapport qualité prix est indéniablement excellent.

FABRICANT : THRUSTMASTER
SITE WEB : **WWW.THRUSTMASTER.COM**
PRIX : ENVIRON 60 EUROS





Thrustmaster Force Feedback Joystick

On ne peut pas dire que les joysticks à retour de force se bousculent au portillon, surtout depuis que Microsoft a lâché le marché. En gros, il reste Saitek, Logitech et Thrustmaster (alias Guillemot). Ce modèle débarque donc à point pour les amateurs qui ne peuvent pas se payer un monstre comme le HOTAS Cougar à 350 euros. Design pseudo futuriste pas trop laid, prise en main excellente, coolie hat, huit boutons, molette des gaz, on retrouve tous les classiques du genre. La poignée pivote sur son axe central comme tout manche à balais moderne qui se respecte et à part une finition pas fantastique, il n'y a pas grand-chose à reprocher au produit. Le rendu des forces est correct et c'est un plaisir de ressortir les simulations du placard réservé à Atomic pour tester la bête. J'ai juste un doute sur le placement des boutons sur la base : ils ne me semblent pas très faciles à différencier dans le feu de l'action, mais on va mettre ça sur le compte du bouclage. C'est peut-être juste moi qui fatigue.

Fabricant : Thrustmaster
Site Web : **www.thrustmaster.com**
Prix : environ 70 euros

Volant Thrustmaster Enzo Ferrari Wireless

Même organisation générale des boutons et même look que pour le modèle 2 en 1 : ce volant est clairement le frère jumeau du modèle testé précédemment. En revanche, le pédalier diffère. Étrange et dommage vu que l'autre est un peu plus sympa. Autre différence, la présence dans le kit d'un support pour genoux qui permet de poser le volant sur ses jambes musclées d'athlète virtuel. Pas bête du tout, tout le monde n'a pas la possibilité de virer son clavier pour attacher son volant au bureau. Évidemment, la grosse différence c'est qu'il ne reste qu'un câble pour ce produit, celui qui relie pédalier et volant. On aurait préféré pas de câble du tout mais c'est un bon début. Il suffit de brancher un petit récepteur USB pour que le volant et le PC communiquent. En revanche, prévoyez des piles, vu qu'il faut bien alimenter tout ce petit monde. Avec un stock de rechange. C'est toujours désagréable de finir dans le mur à cause d'un détail de ce genre alors qu'on allait pulvériser le record de la piste…



Fabricant : Thrustmaster
Site Web : **www.thrustmaster.com**
Prix : environ 70 euros

Souris Notebook Typhoon

Dans la série des petits périphériques qui sauvent la vie, cette souris pour portable remplit sa mission. O.K., « sauver la vie », c'est peut-être un micropoil exagéré, mais la rendre meilleure, ça, elle peut le faire. En tout cas, ceux qui sont allergiques aux touchpads et autres trackpoints sur leur ordinateur portable apprécieront de pouvoir glisser ce mulot de taille ridicule dans leur sac. Le but n'est pas de jouer à Quake 3 avec mais d'exploiter son interface graphique sans se sentir handicapé par des périphériques de pointage intégrés souvent mal foutus. On retrouve le même système de connexion que sur le modèle Logitech avec un petit stick USB qui sert de récepteur. Trop petite pour être agréable sur une utilisation prolongée, elle dispose de deux boutons et d'une roulette. Elle souffre malheureusement du même défaut que ses concurrentes : il manque un bouton « retour » pour naviguer efficacement sur le Net.

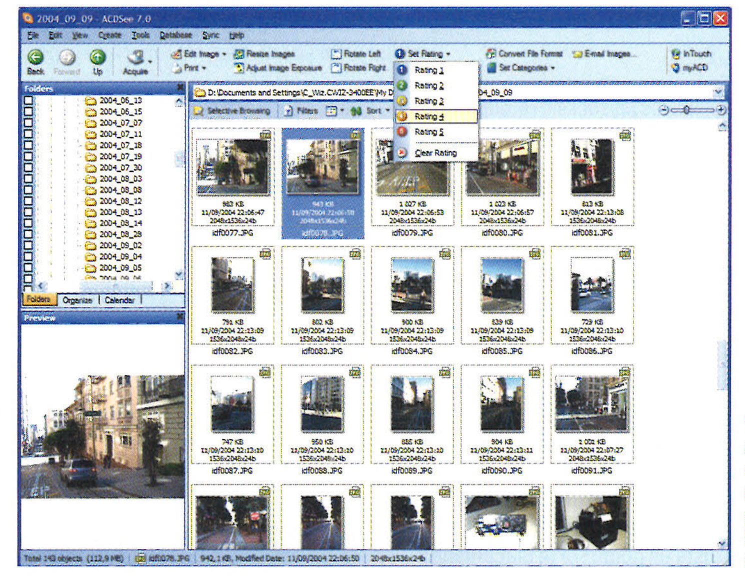
Fabricant : Typhoon
Site Web : **www.typhoonline.com**
Prix : environ 20 euros



DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

Partir tous les mois à la pêche aux utilitaires est un véritable sport. Il faut éviter les daubes, ne pas se laisser berner par les descriptions toujours enjolivées et surtout dénicher les perles rares. Encore de très belles pièces ce mois-ci, avec un retour en force remarquable d'un ACDSee que beaucoup croyaient perdu. C'est la morale de cette pêche, les miracles existent et c'est tant mieux.

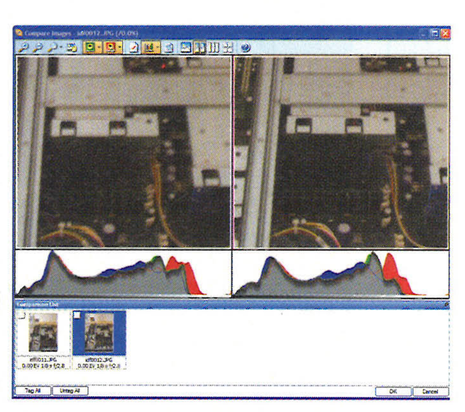


Toutes les fonctions sont regroupées en haut de l'écran, comme la possibilité de noter les photos. J'ai déjà vu ça sur un Mac...

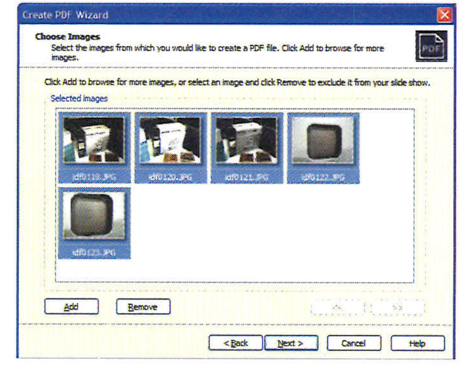
ACDSee

La version 6 d'ACDSee n'avait pas fait que des heureux parmi ceux qui suivent le logiciel depuis ses débuts. Les reproches les plus courants tenaient à sa consommation de mémoire accrue, une lenteur dans la création de vignettes et des tétraflopées de fonctions qui n'intéressent personne. Avec la version 7, l'éditeur redresse de très belle manière la barre. Il enterre toutes les versions précédentes du côté de la vitesse avec une consommation mémoire diminuée. Les nouvelles fonctions sont en outre utiles, on peut désormais comparer des images « identiques » pour trouver les meilleures versions, les fonctions de conversion ont été simplifiées pour être plus utiles et l'on peut même exporter une série d'images en PDF. Avec une interface très dépouillée, configurable et une rapidité inégalée, ACDSee redevient enfin la référence que l'on connaissait tous en matière de visualisation et de gestion d'images.

- VERSION : 7.0
- ÉDITEUR : ACD Systems
- LICENCE : Shareware
- URL : www.acdsee.com

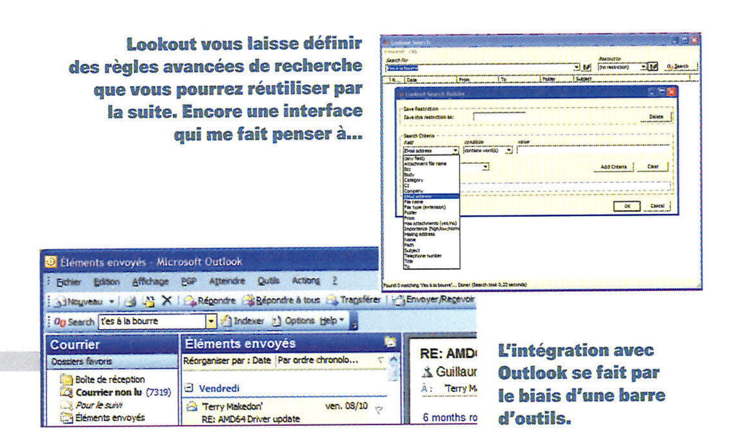


L'outil de comparaison d'images apporte un tas d'instruments utiles pour déterminer quel est le meilleur cliché.



L'export PDF est simplissime... Du grand art.

Lookout vous laisse définir des règles avancées de recherche que vous pourrez réutiliser par la suite. Encore une interface qui me fait penser à...



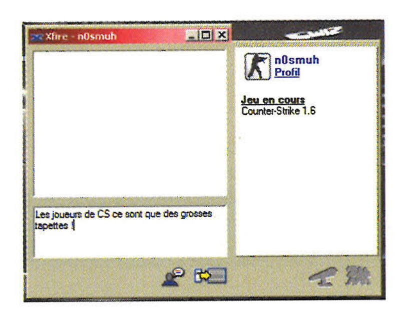
L'intégration avec Outlook se fait par le biais d'une barre d'outils.

LookOut

- VERSION : 1.2.3
- ÉDITEUR : Microsoft
- LICENCE : Freeware
- URL : www.lookoutsoft.com

Quand on est patron d'une start-up qui vient de créer un petit logiciel, généralement on n'a qu'une envie : se faire racheter par Microsoft. Pour beaucoup ce n'est pas gagné car avant d'être racheté, il faut déjà que le géant ait entendu parler de vous. Envoyer un email à billg@microsoft.com, généralement, ce n'est pas suffisant. Il y a cependant quelques recettes qui marchent assez bien. Déjà si vous n'êtes pas trop bête, votre logiciel doit tourner sous Windows. Utiliser .NET est évidemment un gros plus. Mais surtout, le bon truc, c'est de proposer un outil qui apporte une fonctionnalité indispensable (et manquante) à un logiciel phare de la boîte à Redmond. C'est ce qu'a fait LookOut Software en proposant LookOut, un add-on pour... Outlook. Bon ce ne sont clairement pas les rois des jeux de mots, mais côté programmation ils s'en sortent plutôt bien. Car les utilisateurs du client mail de Microsoft le savent, il est plus rapide de trouver une information sur le web mondial via Google que de rechercher un mail sur sa propre machine. LookOut apporte la fonctionnalité qui tue, à savoir une indexation automatique des messages et autres éléments d'Outlook pour des recherches instantanées. Quelques grosses cerises viennent parsemer le gâteau comme certains mots clefs spéciaux qui permettent de mieux cibler les recherches, ou encore la possibilité d'indexer également le contenu de son disque dur. Tout simple, mais le résultat est bluffant avec des recherches instantanées sur plusieurs centaines de Mo de mails. L'intégration avec Outlook est parfaite et l'on attend avec impatience que Microsoft utilise la technologie rachetée pour remplacer celle qui est présente sur son client Mail. -

Non, non, arrêtez de me jeter des pierres, je vous jure que je n'ai pas d'amis qui jouent à Star Wars Battlefront...



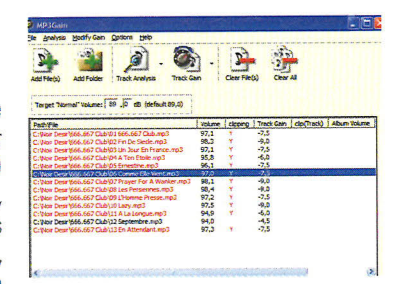
Qu'est-ce qu'il ne faut pas faire pour vous faire rire...

XFire

XFire, à l'image d'iPodder (que vous découvrirez sur la page suivante), est l'un de ces logiciels qui a tout compris à la vie. Et vu qu'il cible les joueurs, croyez-moi ça va vous plaire. XFire regroupe toutes les fonctionnalités qui peuvent intéresser les gamers. À commencer par une messagerie instantanée qui vous permet de rentrer en contact avec vos amis. Classique, me direz-vous ? Que nenni, car là vous pouvez aussi directement envoyer des messages aux personnes qui sont en train de jouer. Bien pratique, d'autant qu'il ne se limite pas aux seuls utilisateurs du logiciel, il peut traquer vos frères d'armes sur les serveurs quel que soit le soft qu'ils utilisent. Il intègre également en son sein un browser de serveurs de jeux particulièrement efficace, d'autant qu'il est compatible avec plus de 200 titres. Il est capable d'accumuler les statistiques de vos parties, et peut afficher à la volée celles qui sont en cours sur les serveurs qui vous intéressent. Pour parfaire le tout, il vous avertit de la sortie des patches pour vos titres préférés et peut les télécharger automatiquement. Fini les prises de tête, particulièrement pour les fichiers bien lourds (en Mo) et très demandés. La skin proposée par défaut n'est pas du meilleur goût, ni ce qui se fait de mieux en matière de convivialité. Fort heureusement, de nombreuses autres sont disponibles, beaucoup plus jolies et pratiques. Ce programme, simple d'utilisation, bénéficie du support des principaux éditeurs de jeux, ce qui pourrait bien en faire un incontournable dans les mois à venir.

- VERSION : 1.0
- ÉDITEUR : XFire Inc.
- LICENCE : Freeware
- URL : www.xfire.com

MP3Gain



Le niveau sonore est relativement variable d'une piste à l'autre de l'album...

Vous avez décidé de vous mettre au numérique et de compresser toute votre collection de CD audio ? Félicitations, mais voilà, après de nombreuses heures passées à encoder vos galettes, vous vous apercevez que d'un disque à l'autre le son paraît plus ou moins fort. Et puis jouer avec la télécommande c'est vite pénible. Certains lecteurs audio permettent de compenser en temps réel le son en appliquant un gain. Une bonne idée dans la théorie, sauf que la plupart utilisent un algorithme moisi qui détermine le niveau sonore en se contentant de chercher les moments les plus forts et les moins forts du fichier. Forcément, ça ne rend pas toujours bien. MP3Gain corrige le problème en utilisant un système un peu plus évolué qui va chercher le véritable niveau sonore tel qu'il est perçu par l'oreille humaine. Pour les curieux, il utilise la méthode de ReplayGain, très bon plugin pour le non moins excellent Foobar 2000. Cela donne un côté très pro à la chose avec un résultat très convaincant. Bien entendu les changements sont appliqués de manière transparente aux fichiers, ils ne sont pas réencodés afin de préserver la qualité originale. En proposant ce fabuleux algorithme de manière indépendante à tout lecteur audio, MP3Gain est une totale réussite qui montre ce que l'open source peut faire de mieux.

- VERSION : 1.3.1
- ÉDITEUR : Glen Sawyer
- LICENCE : Freeware
- URL : http://mp3gain.sourceforge.net/

Track Gain	clip(Track)	Album Volume	Album Gain
-7,5		97,5	-9,0
-9,0		97,5	-9,0
-7,5		97,5	-9,0
-6,0		97,5	-9,0
-7,5		97,5	-9,0
-7,5		97,5	-9,0
-9,0		97,5	-9,0
-9,0		97,5	-9,0
-7,5		97,5	-9,0
-9,0		97,5	-9,0
-6,0		97,5	-9,0
-4,5		97,5	-9,0
-7,5		97,5	-9,0

... mais rassurez-vous, bande de puristes, vous pouvez calculer un gain constant sur tout l'album pour que ça soit juste « comme avant ».



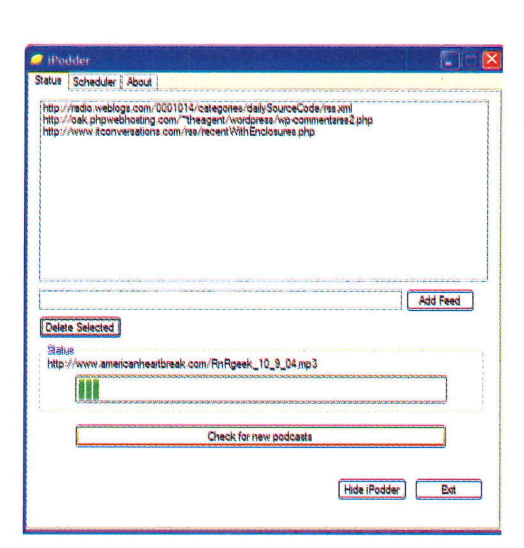
PAR C_WIZ



iPodder

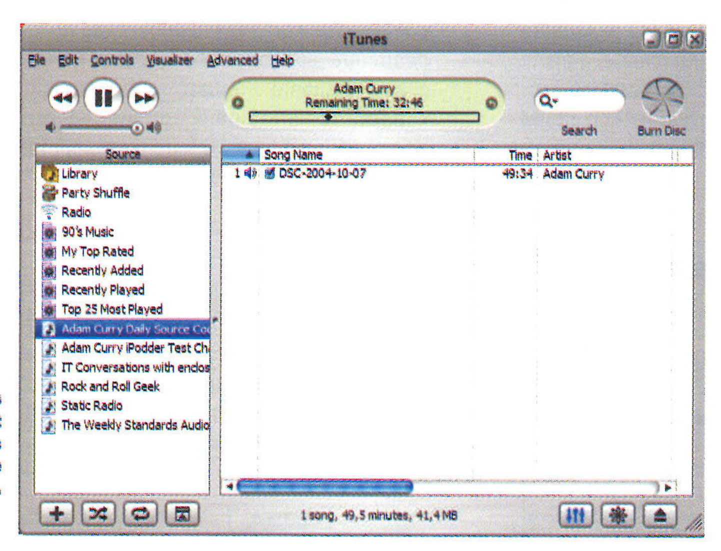
Attention, chef-d'œuvre. Après les blogs, voici le nouveau concept qui fait fureur : les podcasts. L'idée paraît simple au premier abord : créer des contenus audio que l'on va partager avec les autres. Ce n'est pas nouveau, vous me direz, des méthodes de streaming existent déjà par paquets de douze. L'intérêt vient des technologies utilisées pour les propager. iPodder met en œuvre XML pour faire connaître le contenu via des feeds RSS, un concept qui je l'espère vous est déjà familier. Pour les retardataires, RSS permet de lister du contenu, généralement des entrées de blogs ou des articles de sites web de manière dynamique, le tout sous une forme compréhensible par un logiciel dénommé « agrégateur », lequel va comme son nom l'indique récupérer le contenu pour vous et le présenter sous une forme facilement lisible. L'indispensable Desktop Sidebar le fait très bien pour n'en citer qu'un. Je mentionne aussi le très bon SharpReader, avant que Caféine ne le fasse. Là où iPodder innove, c'est par sa capacité à partager via RSS des contenus avec la technologie Peer to Peer de BitTorrent. En clair, plus de problème d'hébergement, il se répartit automatiquement pour peu qu'il soit populaire. Redoutable. Faut-il y voir une simple technologie de partage de fichiers audio comme Napster en son temps ? Pas vraiment. L'idée d'iPodder est de permettre de créer des contenus originaux, plus proches du concept d'une émission de radio que l'on pourrait écouter à la demande.

- **VERSION : 1.0**
- **ÉDITEUR : Adam Curry**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.ipodder.org**



iPodder ne gagnera clairement pas un prix pour l'interface la plus conviviale au monde. Il fait bien son boulot et c'est tout ce qu'on lui demande.

Certains y verront un moyen de créer un blog vocal, pour d'autres un moyen de partager leurs excellents mixs, un concept qui pourrait bien intéresser notre D.J. maison (à savoir Faskil pour ceux qui ne suivent pas). iPodder va encore plus loin dans sa manière de profiter du contenu récupéré : il est automatiquement ajouté à des playlists sur votre lecteur audio préféré. Windows Media Player est supporté pour les impies, les gens de goût se délecteront de sa compatibilité avec iTunes. Il est même capable de transférer automatiquement le contenu sur votre iPod (ou tout autre lecteur compatible avec Media Player). À une époque où chacun cherche un moyen de s'exprimer par un biais ou un autre, iPodder apporte un véritable plus avec une facilité de partage sans commune mesure. Une belle occasion de montrer également que le Peer to Peer, diabolisé par certains, a encore de beaux jours devant lui et qu'il peut être utilisé à de très bonnes fins. À essayer d'urgence.



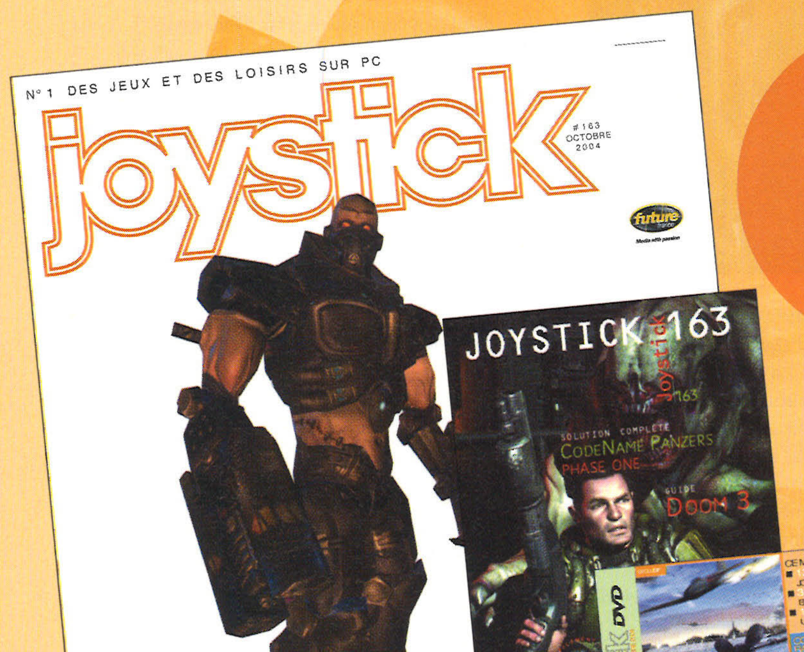
Magie, les podcasts que vous avez téléchargées se retrouvent directement ajoutées sous forme de playlists dans votre lecteur audio préféré.

Top Utilitaires de la rédac

- *Lecteurs vidéo :* BSPlayer 1.0, Zoom Player Pro 4, WMP 9
- *Lecteurs audio :* iTunes 4.6, Winamp 5.04, WMP 9
- *Mailreaders :* Outlook 2003, Eudora 6.1.2, Mozilla Thunderbird 0.9
- *NewsReader :* 40tude Dialog 2.0.11.1, Gravity 2.5, Xnews 6.08
- *Pagers Internet :* Trillian Pro 2.03, MSN 6.2, XFire
- *Anti lourds :* Spamihilator 0.9.8.4, POPFile 0.21.1, AdAware 6
- *Downloaders :* FlashGet 1.60
- *Customisation :* Desktop Sidebar 1.04.75, StyleXP 2.0, Y'Z Dock 0.8.3, MobyDock DX 0.87b
- *Clients FTP :* FlashFXP 3.01, FileZilla 2.2.6, SmartFTP 1.0.981
- *Browsers Web :* Mozilla Firebird 1.0, Netcaptor 7.5.2
- *Browsers d'images :* ACDsee 7.00, Xnview 1.66
- *Tweakers :* X-Setup Pro 6.6, Startup Control Panel 2.7, Customizer XP 1.8.5

ABONNEZ-VOUS ! à joystick

1 AN / 11 NUMÉROS 71,50 €*
+ LE JEU PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN 49,99 €**
TOTAL ~~121,49 €~~



pour vous **59 €** SEULEMENT

+ de 50 % de réduction

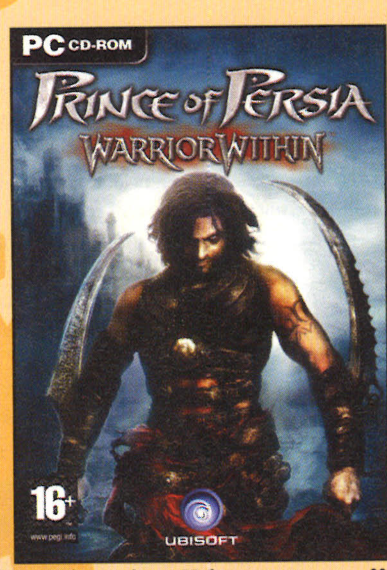


Photo non contractuelle

"Le rêve éveillé continue." Le Prince of Persia est de retour avec des nouvelles feintes et parades !

** Dans la limite des stocks disponibles

BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Joystick service abonnements - BP 90006 - 59718 LILLE Cedex 9

❑ Oui, je m'abonne à **Joystick** pour 1 an - 11 n° + le jeu **PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN** pour (PC) au prix de **59 €***

Je choisis la version ❑ CD ou ❑ DVD

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick** par :

❑ Chèque bancaire ou postal

❑ Carte bleue n° ____________________

Expire le : __ __ Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

Code Postal : ______

Ville : ....

Date de naissance : __ __ __

e-mail : ....

Téléphone : __ __ __ __ __

Quelle console utilisez-vous ? ❑ Playstation ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ X-Box De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

STPJ64

* Vous pouvez acquérir séparemment les 11 n° de Joystick au prix unitaire de 6,50 euros (01/09/04)et le jeu Prince of Persia Warrior Within au prix de 49,99 euros (+2 € de frais d'emballage et de port.) Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 30 novembre 2004, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Autres pays nous contacter au 03 28 38 52 39 ou par mail abonnementjoystick@cba.fr. Conformément à la Loi informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant , en écrivant à notre siège social . Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

net news

NET NEWS

ENTRE CHRONICLE 2, L'EXTENSION DE LINEAGE 2 QUI SE FAIT ATTENDRE, ET LA VERSION FINALE DE WORLD OF WARCRAFT QUI NE POINTE PAS LE BOUT DE SON NEZ, IL A BIEN FALLU S'OCCUPER. C'EST DONC VERS NEOCRON 2 QUE NOUS AVONS PORTÉ NOTRE ATTENTION. ET FRANCHEMENT, ÇA VAUT LE COUP D'ŒIL.



Horizons

UN MOINDRE MAL

Artifact, développeur du « award-winning MMORPG Horizons » comme ils disent, a été mis en faillite depuis quelque temps. Comme quoi, il ne suffit pas d'obtenir des récompenses, il faut aussi des abonnés pour que l'argent rentre tous les mois. Quoi qu'il en soit, les pronostics sur l'avenir d'Horizons n'étaient pas glorieux avant qu'une offre de reprise soit acceptée par Artifact. C'est donc Tulsa Games, société inconnue jusqu'alors, qui reprendra le flambeau. Sorti en décembre 2003, Horizons pourrait bien réussir à tenir au moins un an. Courage les gars.



Lineage 2

COUP DE GUEULE

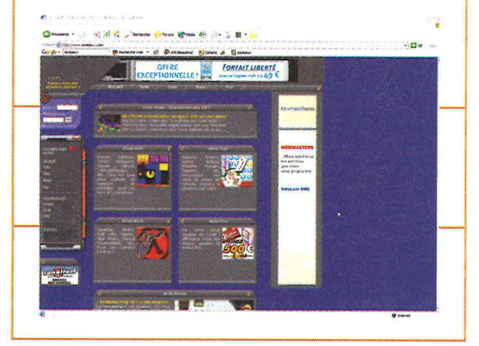


Dans son immense bonté, NC Soft a offert un jour d'abonnement gratuit aux joueurs de Lineage 2 à cause des nombreuses coupures de serveur. On ne va pas se plaindre, c'est mieux que rien. Quoique ? Ça ou rien, c'est du pareil au même en fait. La prochaine fois, ils devraient s'abstenir de faire un effet d'annonce pour un geste commercial aussi minable. Dans un registre beaucoup plus agréable, on apprend que le voile s'est enfin levé sur la sortie de Chronicle 2 en version US. Il faut donc s'attendre à voir débouler cet add-on gratuit dès le mois de novembre. Sachez également qu'avec ses nouveaux bureaux basés en Europe, NC Soft recrute de nombreuses personnes à des postes divers et variés. De fait, on apprend que City of Heroes et Lineage 2 devraient être localisés en allemand et en français. Ce n'est pas trop tôt.

ZoneJeux

LE TOUT POUR LE TOUT

Le site de jeux en ligne nommé ZoneJeux.com a connu un parcours plutôt chaotique. Même le fait d'être passé payant, il y a quelques années, n'a pas suffi à lui éviter de se prendre le mur. Aujourd'hui ZoneJeux revient sur le marché dans une version gratuite, avec sa nouvelle version du lanceur (Kali pour les intimes) compatible avec Steam. On espère que ce site trouve sa vitesse de croisière, vu qu'il a le potentiel pour sauver un certain nombre d'entre vous d'un ennui colossal au boulot.



Might and Magic

LES HÉROS SERONT CHINOIS OU NE SERONT PAS

Ubi Soft China et TQ Digital viennent de signer ensemble pour développer un jeu de rôle massivement multijoueur basé sur la licence de Heroes of Might and Magic. On espère que ce futur titre ne sera pas destiné exclusivement au marché chinois et qu'une sortie mondiale sera programmée prochainement.

Planetside

PLUS GROS, PLUS FORT, PLUS BOURRIN



Aftershock est un pack disponible depuis mi-octobre, comprenant Planetside plus son add-on Core Combat ainsi que la nouvelle extension BFRs. C'est sur ce dernier ajout que nos yeux sont rivés. Effectivement, BFRs permet de piloter des robots très proches de ceux de l'univers de Mechwarrior. Il en existe différentes sortes comme le monoplace avec ou sans jet-pack et le biplace équipé d'armements plus importants. Voilà pour le gros des améliorations. Sachez tout de même que si le trip robot vous branche, il faut posséder Planetside plus Core Combat pour jouer avec BFRs. Sans Core Combat, vous vous contenterez de regarder passer ces géants de métal !



Biosfear

LES FRANÇAIS N'ONT PAS ÉTÉ OUBLIÉS

L'open beta de Biosfear en version française a enfin débuté et permet à tout un chacun de se lancer dans ce MMORPG de Tiscali à la sauce Diablo. Pour motiver les testeurs, les joueurs participant au beta test pourront garder leur personnage pendant la transition vers la version commerciale. Alors qu'attendez-vous pour télécharger le client ? Le lien forcément, hop c'est par là que ça se passe : www.biosfear.fr/anmelden/download.html



World of Warcraft

LES PLUS QUI FONT LA DIFFÉRENCE



Fidèle à ses offres commerciales, Blizzard a annoncé récemment la sortie de l'édition collector de World of Warcraft et on peut dire qu'ils n'ont pas lésiné sur le contenu. La boîte contiendra le jeu sur support CD et DVD, avec un mois d'abonnement gratuit (encore heureux), un art book de 200 pages (merci de penser aux illettrés) et un DVD avec le making of, pour se la raconter auprès de ses potes en leur déblatérant des détails techniques incompréhensibles. Le CD de la bande-son du jeu sera aussi inclus. Une carte en tissu qui peut servir de mouchoir de luxe est même prévue, comme à l'époque des vieux Ultima. Vous aurez droit aussi à un animal de compagnie virtuel. Il ne sert à rien et on aurait préféré un objet utile comme pour les précommandes d'Everquest 2 (les bottes pour aller plus vite, une grande idée ça) mais c'est déjà pas mal. Dernier bonus, une invitation pour un ami pour lui permettre de jouer à WoW gratuitement pendant dix jours. Bravo, ça c'est un vrai contenu de boîte collector.
Notez qu'un clavier spécialement conçu pour ce MMORPG est en vente depuis peu. En plus d'être aux couleurs de WoW, ce produit comprend de nombreuses touches donnant accès à des commandes spécifiques : ouvrir son inventaire, parler aux membres de sa guilde, cibler un ennemi... Les fans vont adorer. Attention, pour le moment ce clavier n'est disponible qu'en version qwerty.



Battle.net

LA CONTREFAÇON, C'EST MAL!

Il y a quelque temps, Blizzard avait porté plainte contre Mark Baysinger, le créateur de BnetD : un soft permettant d'émuler un serveur Battle.net afin de jouer à des titres comme Diablo II ou Warcraft III sans passer par les serveurs officiels de Blizzard. La justice américaine a donné raison au développeur californien en estimant que la création d'un tel logiciel était illégale. Ça c'est une surprise....



Blood Nation

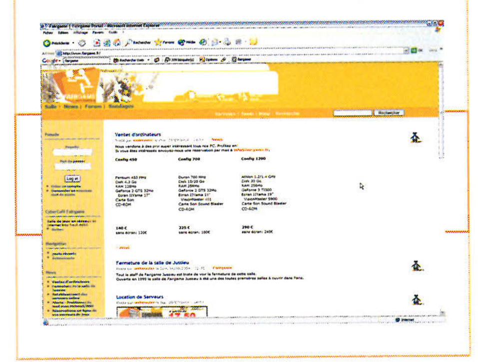
SAIGNANT OU À POINT ?

Icarus Studio (Fallen Earth) et Platinum Studios (éditeur de bandes dessinées, spécialiste dans l'adaptation cinématographique et vidéo-ludique) ont manifesté leur intention de créer un projet commun : Blood Nation. Ce nouveau MMORPG s'oriente principalement vers le PvP (combat entre joueurs) en nous plongeant au cœur d'une lutte opposant vampires et humains. La race humaine dirigée par Dean Jeddis survit grâce à une technologie avancée. Leur ville est baignée d'une lumière ultraviolette et un armement sophistiqué permet de repousser les vampires. Ces derniers, menés par Dervish Khan, misent tout sur leur puissance et leurs pouvoirs surnaturels pour défendre les sous-sols qu'ils hantent depuis des lustres. L'originalité de ce titre réside avant tout dans le système de mort. En fait, un vampire peut infester un humain pour le changer en créature de la nuit et les humains peuvent exorciser les vampires pour les libérer de leur nature maléfique. L'idée est originale et semble, sur le papier en tout cas, très bien pensée. Reste à voir ce que tout ça va donner quand les joueurs vont mettre leur grain de sel dans ce système PvP : bon les gars, maintenant qu'on a exterminé la race humaine, on fait quoi ?

Fairgame

UNE VICTIME DE PLUS

En 2000, les salles en réseau et autres cybercafés étaient une centaine sur la capitale. Aujourd'hui, il en existe deux fois moins et la constante baisse de la fréquentation ne s'arrange toujours pas. Désormais c'est au tour de la salle en réseau Fairgame Nation de mettre la clé sous la porte quelques jours après Fairgame Jussieu. Néanmoins, cette enseigne continue son service de vente et location de serveurs de jeu (www.fairgame.com). Tout n'est pas perdu.



Anarchy Online

C'EST ENCORE MEILLEUR QUAND C'EST GRATUIT

Funcom vient de proposer une offre très intéressante grâce à laquelle les joueurs peuvent télécharger Anarchy Online et accéder à quatorze jours de jeu gratuit. Sachez cependant que les deux add-on ne sont pas compris dans cette offre. Pour ceux qui seraient tentés, suivez ce lien : www.anarchy-online.com/content/downloads/tryout



Final Fantasy XI

LES CHIFFRES QUI TUENT

Square Enix a annoncé tout un tas de chiffres très intéressants concernant son MMORPG Final Fantasy XI. On apprend que plus de 1,5 million de personnages ont été créés. Ne pas confondre avec le nombre de comptes actifs que l'on ne connaît pas. On sait aussi que 550 000 joueurs se sont connectés sur une même journée et 170 000 simultanément. Si vous hésitiez à franchir le pas par peur de vous retrouver seul avec votre alter ego virtuel, vous savez désormais que FFXI n'est pas désert.



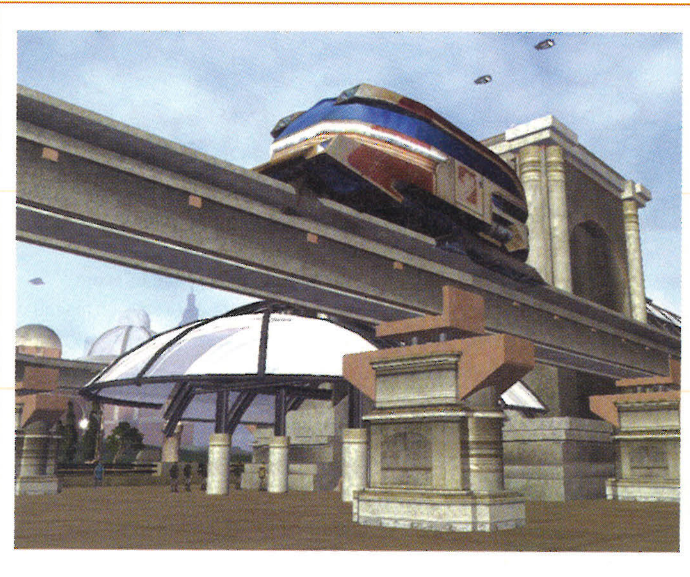




MU

CASSER DES MONSTRES GRATUITEMENT

Sous les deux lettres de MU se cache un jeu de rôle massivement multijoueur proposant un univers médiéval fantastique. Le joueur a le choix d'incarner une des quatre classes disponibles : Dark Knight, Fairy, Dark Sorcerer et Magic Gladiator. Le but est de sauver le monde en exterminant un maximum de monstres. C'est basique (très) mais fun. Vu que ce titre est gratuit, le mieux est de vous en faire une idée par vous-même en allant télécharger MU à cette adresse : www.muonline.com





Imperator

AVE CÉSAR !

Mythic Entertainment, les créateurs de Dark Age of Camelot, ont dévoilé leur prochain MMORPG qui se nomme Imperator. Le contexte est basé sur une réalité alternative où l'Empire romain ne se serait jamais cassé la figure. Rome serait donc une cité surpuissante dans un futur tout ce qu'il y a de classique : combats au pistolaser, artisanat et tout le tintouin habituel. Les amateurs de science-fiction seront aux anges. Et les fans d'Anarchy Online rigolent déjà, vu que Rome est justement le nom d'une des villes de Rubi-Ka. Parmi les maigres informations que les développeurs ont divulguées, on apprend que Imperator sera orienté exclusivement vers le PvE (joueur contre l'environnement). Le beta test devrait être lancé l'année prochaine et la sortie serait programmée pour l'hiver 2005.

Le forfait Internet 50 heures pour seulement 14,94 €/mois a de quoi rendre malades tous ceux qui ont souscrit ailleurs !

<u>En voici les raisons</u> :

1 Accès Internet + 50 heures de communications par mois pour seulement 14,94 € TTC.

Aucune surtaxe en cas de dépassement du forfait; la minute supplémentaire est au tarif local Internet.

Aucun engagement de durée. Une offre non limitée dans le temps.

Et enfin tous les avantages offerts par Free : un nombre d'adresses e-mail illimité,

1 Go pour votre site web personnel, une assistance technique , ...

En bref, avec Free vous bénéficiez de tous les avantages du forfait sans en avoir les inconvénients !



Renseignement et Inscription sur www.free.fr

SACRED 1.7
TUEUR DE BUGS


Jean-Claude, notre Gladiateur, ne perd pas son calme face à ce dragon. Il est fort ce JC.

DEPUIS SA NAISSANCE, SACRED EST MALADE. DES CENTAINES DE PETITS VIRUS LE HANTENT. LES DOCTEURS ONT BIEN TENTÉ QUELQUES REMÈDES POUR LE GUÉRIR MAIS RIEN N'Y FAIT. IL RESTE POURTANT UN ESPOIR : LE VACCIN 1.7.




La situation implique un choix difficile : par laquelle je commence ?

À sa sortie en mai dernier, Sacred a réussi le pari de s'imposer comme une nouvelle référence parmi les jeux d'action/RPG, Diablo II régnant en maître sur le genre. Le titre d'Ascaron a su séduire des milliers de joueurs grâce à son charme naturel alliant simplicité et efficacité. Ici on tue des monstres par centaines d'un seul clic et on aime ça. Malgré ce succès, les développeurs étaient pleinement conscients des améliorations à apporter afin d'assurer un avenir glorieux à Sacred. Au fil des mois, divers patches ont contribué à peaufiner ce titre. Ça n'a pourtant pas suffi à satisfaire certains joueurs pointant du doigt les nombreux bugs encore présents. Pour calmer les esprits, les développeurs avaient annoncé l'arrivée du « patch messie ». Celui qui sauvera Sacred des vils bugs. Après de longs mois d'attente, LE patch nommé 1.7 a enfin vu le jour. Dieu seul sait le nombre de bugs qu'il doit affronter. La tâche est difficile, elle paraît même impossible. Pourtant, à défaut d'un miracle, le patch 1.7 réussit un bel exploit.



C'EST PLUS NET

Avec l'arrivée de la version 1.7, les développeurs ont modifié leur système de serveur lorsque l'on désire jouer sur Internet. Il est désormais possible d'accéder à différents salons (privé, clan, public, pk, VIP...) qui donnent accès aux parties. Cet affichage plus clair permet aux joueurs non confirmés de savoir où ils mettent les pieds. Notez que tous les problèmes rencontrés avec les routeurs et firewalls ont été corrigés. Si vous décidez de jouer en ligne, il faut ouvrir les ports suivants TCP 2005-2010, ainsi que le 7064.

SATISFAIT OU REMBOURSÉ

La liste des corrections de bugs est tellement longue qu'il serait possible d'écrire un roman (soporifique) avec. Notez tout de même que les problèmes majeurs (style objet manquant) qui concernent certaines quêtes ont été résolus. L'inventaire fonctionne enfin normalement et tous les « bugs exploit » connus ont été éradiqués. Sachez aussi que les dégâts du Throwing Baldes ont été revus pour le Gladiateur. Quant à la durée du sort Whirlwind du Battlemage, elle a été augmentée. L'ensemble des classes a eu le droit à des améliorations de pouvoirs, mais c'est avant tout la Vampire qui a été boostée. Le fait est que ce personnage était vraiment trop faible et laissé pour compte. Plus qu'une simple correction de bugs, le patch 1.7 contribue donc à l'évolution de Sacred et s'avère indispensable. Néanmoins, le titre d'Ascaron possède encore de nombreux défauts (crashs avec retour sous Windows, bugs dans des parties en LAN...) qui commencent à faire fuir les amateurs les plus fidèles. Devons-nous compter sur Sacred Plus ou attendre l'extension Underworld pour profiter pleinement de la richesse de Sacred ? L'avenir nous le dira, s'il reste du monde pour le voir.

CYD

SWG : Jump to Lightspeed



Sympas ces nouvelles têtes, les Wookies ne seront plus les seuls à souffrir.

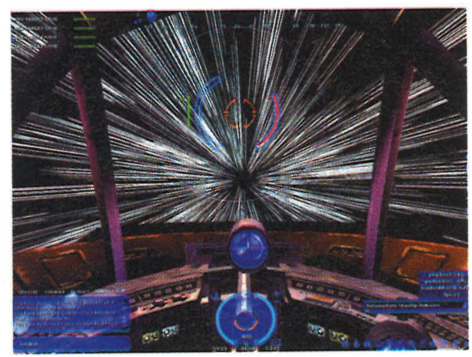
L'été 2003 a vu la naissance de Star Wars Galaxies, le jeu de rôle massivement multijoueur de Sony Online, dont l'état était presque aussi pitoyable qu'une déjection de Wookie. Des actualisations d'urgence ont été mises en place au cours de l'été, mais Luke Skywalker et Mon Mothma restaient toujours introuvables sur les serveurs début septembre 2003. Ce qui a empêché des centaines de joueurs d'accomplir une des principales quêtes rebelles. La frustration n'aura duré que quelques semaines, mais marqua cependant ce titre au fer rouge, sorti trop tôt et mal pensé sur bien des points. Les add-on ont du coup la lourde tâche de redresser la barre. Cela entretient l'espoir des fans qui ne désertent toujours pas le monde de Star Wars. Et Jump to Lightspeed est du reste le Saint-Graal du moment. Cette extension va très certainement marquer le tournant de Star Wars Galaxies. Sony Online le sait mieux que quiconque puisqu'une période d'essai gratuit de dix jours sera instaurée à la sortie de l'add-on pour les joueurs ayant quitté SWG récemment.



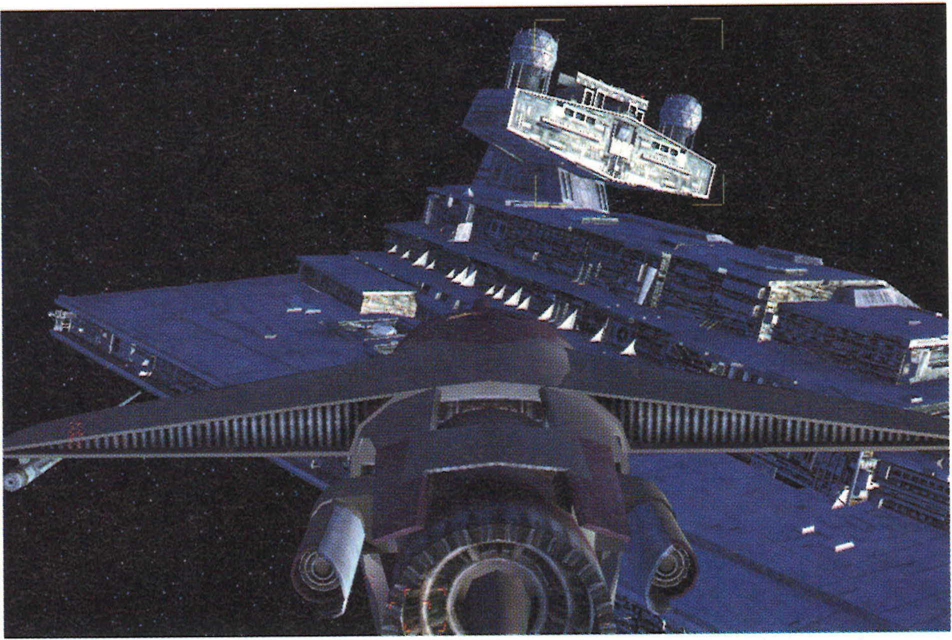
La guerre des étoiles a enfin commencé

La possibilité de piloter un vaisseau et de se battre dans l'espace à la manière d'un Star Lancer est évidemment le gros morceau de cet add-on. Depuis le temps que les joueurs attendaient ça ! Quatre nouvelles professions qui tournent autour du pilotage sont d'ailleurs disponibles. Pourtant, avant de décoller pour se lancer dans des batailles spatiales mémorables, il faut se trouver un chasseur : Tie Fighter, X-Wing, Y-Wing, Tie Interceptor et même le faucon millenium sont disponibles parmi une vingtaine de modèle pilotables. Pour bien profiter de l'aspect MMO de SWG, des vaisseaux prévus pour plusieurs joueurs sont proposés. Chaque personnage joue un rôle bien précis : piloter, contrôler les tourelles, servir le café avant l'atterrissage... Sérieusement, ça devrait donner de très bonnes choses en termes d'ambiance, si le stress des grandes batailles est bien retranscrit. Notez également l'apparition de deux nouvelles races : les Sullustans et Ithoriens. Ces derniers possèdent des bonus pour la construction de véhicules spatiaux, ça peut aider. Mes premières impressions après quelques jours passés dans la version bêta sont plutôt positives. Le nouveau contenu ravira les fans même s'il faut attendre de voir ce que tout ça va donner sur la longueur. Car seules les grandes confrontations à base de croiseurs et de chasseurs Tie donneront une bonne raison de rester aux indécis.

CYD

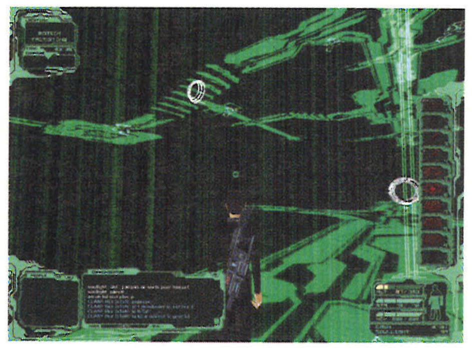


Un grand moment des films Star Wars : le passage en vitesse lumière.



Les Star Destroyers sont imposants et puissamment armés. Comme dans la vraie vie. Pourquoi vous me regardez comme ça ?

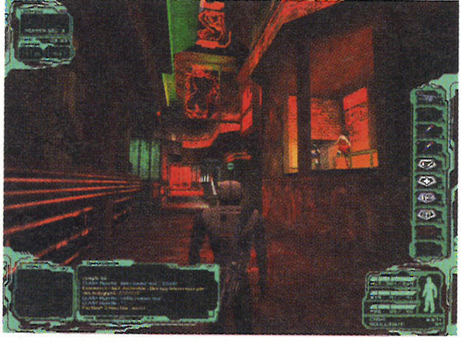
NEOCRON 2
SEXE, DROGUE & ROCK 'N ROLL


On nous aurait menti ? Matrix Online serait en fait sorti sous le nom de Neocron 2 ? Intrigant tout ça.



LOIN DERRIÈRE LA COTE DE POPULARITÉ D'UN DARK AGE OF CAMELOT, NEOCRON POSSÈDE CEPENDANT UNE COMMUNAUTÉ FIDÈLE QUI NE CESSE DE CROÎTRE. GRÂCE À SES AMÉLIORATIONS, VOICI UN MMORPG QUI MÉRITE VRAIMENT DE SORTIR DE L'OMBRE.

Véritable suite ou faux add-on ? Il s'agit d'une polémique qui s'est rapidement noyée sous le flot de nouveautés apportées par Neocron 2. L'une des premières constatations est un point nommé Dome of York apparaissant au nord de la carte. Il s'agit d'une cité toute neuve accueillant les factions anti-Neocron ainsi que celles rejetées par les dirigeants neocroniens. Un patch, paf ! Une ville ! Ça a du bon les univers virtuels quand même. Cependant, les changements ne se limitent pas uniquement à l'urbanisme puisque le commerce a également été remanié. Désormais certains objets sont même devenus l'exclusivité de factions, ce qui consolide le business entre joueurs. Du deal douteux aux guets-apens organisés, tous les moyens sont bons pour s'enrichir. Il n'est pas rare d'assister à des transactions se concluant à la batte de base-ball ! C'est dans ces moments-là que le système de PvP prend toute son ampleur. Pas de tour par tour soporifique,


Pendant que certains partent défendre leur vie sur le terrain, d'autres ne pensent qu'à traîner dans les quartiers chauds.

il faut cibler son adversaire en permanence comme dans un bon FPS. Ça tire, ça recharge, ça manque de munitions et ça insulte avant de mourir...

NERD UN JOUR, NERD TOUJOURS

Les combats à grande échelle sont néanmoins beaucoup plus intéressants et permettent de conquérir les avant-postes. Si ces événements étaient déjà présents dans Neocron, il est désormais possible d'élaborer de nouvelles stratégies avec le Hacknet. Il s'agit d'un univers parallèle dans lequel on peut se rendre en piratant les téléporteurs. Les Runners peuvent ainsi récupérer des données confidentielles (les plans d'objets exclusifs par exemple) appartenant à différentes factions. Pour cela, il faut traverser des firewalls, passer des DNS, combattre des anti-virus... Bref, un vrai parcours de nerd ! Incontestablement, le système de hacknet offre une dimension supplémentaire à Neocron, qui était par le passé déjà très complet. Dans la longue liste des améliorations, bon nombre de zones ont été réaménagées. Certains magasins ont été réorganisés et déplacés, un service de taxis a même été implémenté dans la ville. Ainsi aucune lassitude n'est possible dans un environnement en perpétuelle évolution. Parmi les changements anecdotiques, on remarque des nouveautés concernant les personnages, dont les skills ont été remodelées. Les mouvements des différentes danseuses et autres péripatéticiennes ont aussi complètement changé... Merci au système de Motion Capture de nous permettre de contempler tous ces gestes langoureux ! Plus adulte que jamais, le public visé par Neocron 2 peut toujours s'adonner à la consommation de drogues et d'alcool. D'ailleurs, les descentes et effets de gueule de bois amusent toujours autant les joueurs. Accessoire de mode indispensable, les armes peuvent maintenant être portées de différentes manières. Reakktor Media AG a visiblement bien transpiré pour mettre son produit à jour, on va donc suivre ça avec intérêt dans les mois qui viennent.

CYD

HELIX

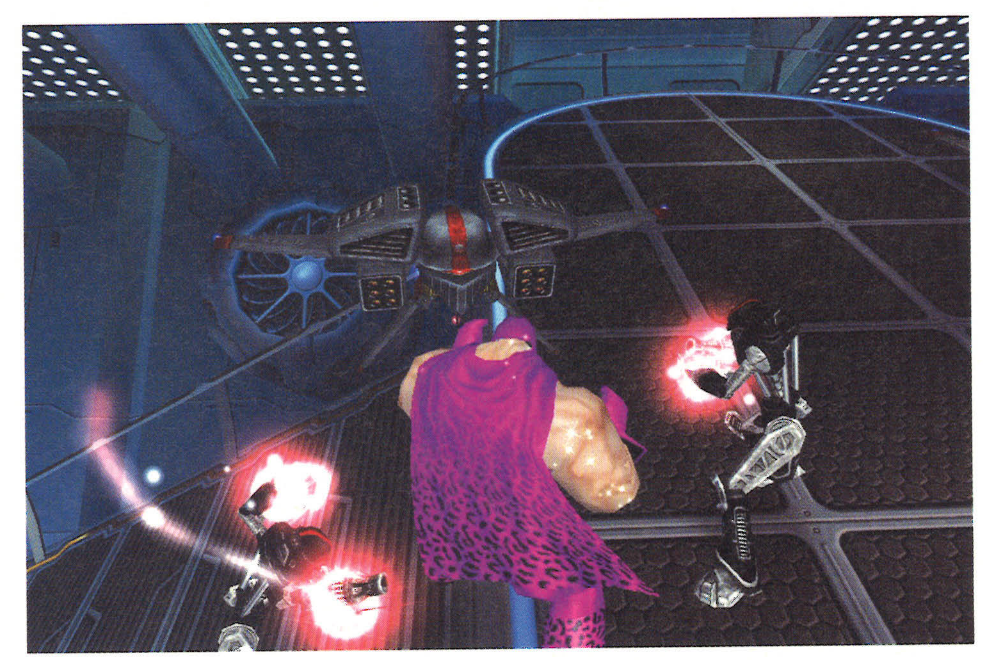
Un grand merci au clan Helix et plus particulièrement à Dwayne Hicks, pépé le pieux et Tecapi de nous avoir fourni de précieuses infos et une multitude de photos. Si vous passez sur le serveur français de Neocron, n'hésitez pas à les contacter. Ils se feront une joie de vous servir de guide.

City of Heroes
A Shadow of the Past

LA CAPE EST AU SUPER-HÉROS CE QUE LA TT EST AU COMMERCIAL : C'EST INDISSOCIABLE, QUESTION DE CRÉDIBILITÉ. POURTANT IL AURA FALLU ATTENDRE QUATRE MOIS POUR VOIR APPARAÎTRE CE BOUT DE TISSU, C'EST PAS TROP TÔT.

City of Heroes réunit des milliers d'abonnés qui se bousculent chaque jour devant les portes des serveurs. Leur but : protéger Paragon City contre le mal. Si à sa sortie, quelqu'un avait prédit un tel succès au MMORPG de Cryptic Studios, on aurait sûrement crié au scandale. Qui sait, on lui aurait peut-être même infligé un des supplices dont Mister Coquin a le secret, mais la décence m'interdit de vous en décrire ne serait-ce qu'un seul. Les faits sont donc là : City of Heroes cartonne grâce à des développeurs qui ne se sont pas endormis sur leurs lauriers.
Pour preuve, CoH se voit agrémenté d'une deuxième mise à jour importante en l'espace de six mois nommée « A Shadow of the Past ». Au milieu des diverses corrections de bugs et améliorations de missions, ce sont les fashion victimes qui se régalent. Il est désormais possible, pour tous les personnages de niveau 20, d'accomplir une quête qui permet d'obtenir une cape créée par vos soins. Avec une trentaine de motifs à sélectionner, il y a de quoi s'amuser. Mais ce n'est pas tout, car au niveau 30, une quête supplémentaire permet d'ajouter des auras à votre héros. Flammes, fumée, étoile brillante, c'est parmi plus d'une dizaine d'effets qu'il faudra faire son choix. Ces nouveautés accentuent l'impact visuel de City of Heroes. Vous êtes unique au milieu d'une centaine de héros, fier d'afficher votre costume fraîchement customisé.





Même à trois contre un, Mister Coquin ne se démonte pas et se bat pour éradiquer le mal de cette ville. Quel homme !

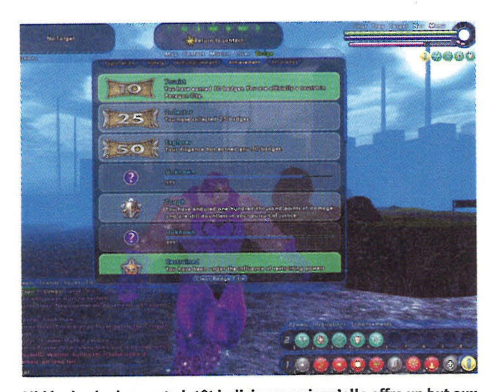
MÉDAILLES D'HONNEUR

On reste dans le j't'en-mets-plein-la-vue-avec-mon-héros-qui-déchire grâce à l'arrivée des badges. Ces derniers sont offerts aux personnages selon différents critères. Par exemple, vous obtiendrez le badge Doctor si votre héros a guéri un total d'un million de points de vie. Il faut quand même savoir qu'il existe plus de 150 badges différents à acquérir et que leur obtention dépend des actions effectuées par votre alter ego virtuel depuis sa création. Cerise sur le gâteau, il suffit de cliquer sur n'importe quel sauveur pour admirer sa collection d'insignes. Forcément, ça ne fait pas plaisir à tout le monde car le revers de la médaille (hin hin hin) est parfois douloureux. Effectivement, celui qui se balade avec un badge affichant la dette de points d'expérience due à ses nombreuses morts passe forcément pour un boulet. Outre tout ce côté m'as-tu-vu, A Shadow of the Past apporte deux nouvelles zones. La première nommée Hollows s'adresse aux joueurs de niveau 10/15 tandis que la seconde, Shadow Shard, est prévue pour des héros vétérans de niveau 40. Décidément, City of Heroes ne risque pas encore de lasser les joueurs qui sont de plus en plus nombreux à rejoindre les forces de Paragon City.

CYD

CHAUD DEVANT !

La troisième mise à jour pour CoH a été annoncée pour le courant du mois de décembre. Au menu, on note la possibilité pour les joueurs de réduire leur niveau afin d'accomplir des missions dédiées aux personnages moins expérimentés. Ceci permet de profiter de toutes les nouvelles quêtes ajoutées. Pour se préparer à l'arrivée de City of Villains et de son système PvP (Joueur contre Joueur), des arènes de combat opposant des héros seront mises en place.



L'idée des badges est plutôt judicieuse puisqu'elle offre un but aux collectionneurs.

World Cyber Games chez Mickey


Filles, portables et pass VIP, la dure vie du Progamer selon Joniop des aAa.



LES QUALIFICATIONS FRANÇAISES POUR LES WCG RESSEMBLAIENT DEPUIS DEUX ANS À UN CALVAIRE NÉCESSAIRE. JAMAIS DEUX SANS TROIS ?

Comme chaque année, la rentrée eSport se déroule sous le signe des WCG. La plus « Sonnez trompettes » des compétitions se peaufine alors que les qualifications nationales se finissent un peu partout à travers le monde... C'est également à ce moment que nous – petits Français – commençons à avoir la chair de poule. Bah oui, les qualifications françaises pour les WCG, c'est généralement un sacré fiasco. Après deux années gâchées par NetConnect (retards, magouilles and co), l'organisation avait été signée en grande pompe entre ICM et Ultimagate, la société super ambitieuse, propriétaire de la fameuse salle Gate 104. Après avoir revu leurs ambitions à la baisse puis à la mort (six mois pour déposer le bilan, record à battre), Ultimagate avait laissé les pauvres petits Coréens encore bien désœuvrés. Résultat, c'est Games-fed, le spécialiste de l'événement à l'arrach' (CPL Europe, Acon 4 France) qui s'y est collé juste deux mois avant l'échéance. Annonce : les qualifications se dérouleront à Disney Village. Une sacrée chair de poule que j'avais dans le RER A qui m'emmenait vers Marne la Vallée. Bah finalement, c'était Pluto bien (ndlr : il n'a jamais honte, c'est un problème).

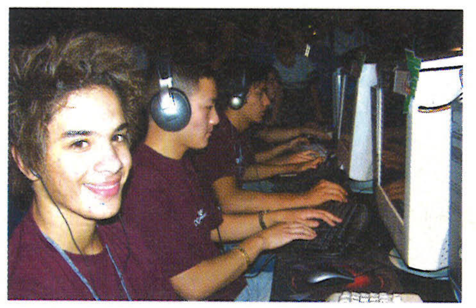
IT'S A SMALL WORLD

Eh oui, malgré les délais, Games Fed a su assurer un boulot plus qu'honorable pour offrir des qualifications sérieuses et sans accrocs. Le manque de place mis à part, tout était parfaitement huilé, chapeau les gars ! Les exigences matérielles minimum garanties, on pouvait se concentrer sur les tournois eux-mêmes. Il était donc une fois dans un petit dôme enchanté, la scène française de CS, War3, UT, FIFA, Starcraft et même des jeux console. Le tout réuni dans une grande fraternité pour s'écharper dans la joie et arracher le billet pour San Francisco où se dérouleront les WCG cette année. Aucune grosse surprise à noter puisque GG repart pour la seconde fois (chacun son tour avec aAa), ToD, FaTC et ChobO seront nos trois Warcrafters humains et Spawn 2k4 l'homme d'UT. ElkY se qualifie lui pour la énième fois sur Starcraft alors qu'il passe sa vie à jouer à DotA (mod pour Warcraft III) et au poker. On aura vu plus palpitant et surprenant, mais pour une fois que tous les favoris partent, on croise raisonnablement les doigts pour ramener une, allez deux médailles si GG décide de finir à une autre place qu'éternel quatrième. Les groupies auront même croisé Marcel Dessailly tapant le ballon dans FIFA pour porter bonheur à notre sélection (vu son dernier Euro, on aurait préféré Lorie comme parrain). J'allais oublier les animations console des associations de type M Games et autres CTPL. On parle de PC ici, mais une brute de Guitare Freaks ou Guilty Gear XX, eh bah ça le fait définitivement. Si au moins on pouvait les mettre en compétition officielle au lieu de Need For Speed Underground...

MonsieurLâm

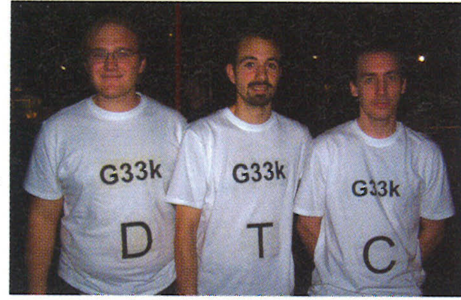
http://www.team-aaa.com/ (Merci pour les images !)




Alternance respectée : les GG partent cette année pour les WCG avec un beau line up.



Malgré le manque de place, les admins ont fourni un beau boulot et tenu la cadence.



No comment, contentons-nous de nous incliner.

On dit que les yeux sont le reflet de l'âme



CAN YOU STOP THE UNSTOPPABLE?*

WWW.KILLZONEPS2.COM

PS2
PlayStation 2

* Pourrez-vous empêcher l'inévitable ?

Anarchy Online
Alien Invasion


Elle, c'est Ethel Anthony, la petite amie de Stark. C'est le genre à avoir du caractère.

LA TECHNO QUI SORT DES BAFFLES DU « NEUTER'S » ME VRILLE LES TYMPANS. MARVIN, MON SLAYERDROÏD, ME SAOULE AVEC SA NIÈME DÉPRESSION. LE COCKTAIL PARADISE QUE JE TENTE DE BOIRE DEPUIS UNE HEURE EST TROP FADE. LE TOUT CRÉE UNE AMBIANCE PARFAITE POUR NÉGOCIER UNE AFFAIRE DE 120 MILLIONS DE CRÉDITS...

Au Neuter's, le DJ a toujours exagéré sur le volume de la musique. Malgré tout, l'endroit est fréquenté parce qu'il se trouve à Newland, territoire neutre idéal pour négocier des affaires entre Omnis et Clans. La personne que j'attends fait partie de la méga-corporation qui exploite Rubi-Ka. Alors que moi, je me bats contre elle. Mais ça, c'est sur le champ de bataille, quand les discours de propagande de chaque faction motivent les troupes pour étriper l'ennemi. Quand il s'agit de faire des affaires, on est moins regardant. Enfin mon vendeur arrive. Il s'appelle Malice. C'est un Atrox gros comme un immeuble. Et encore, il faudrait donner un avantage à l'immeuble. L'Omni lève un sourcil d'interrogation quand il entend Marvin se plaindre du temps et de l'effet produit sur sa carcasse. Je hausse les épaules. Marvin a toujours été dépressif. Vague référence à un autre robot qu'il admire. « Tu as le Viralbots ? », dis-je à Malice après l'avoir salué. Il me montre une fiole contenant un liquide blanc laiteux. « Technologie Alien », me répond-il avec un sourire énigmatique. J'acquiesce. Je n'ai jamais eu la chance de trouver cet objet moi-même. Ce truc est plus rare qu'un Leet intelligent. Dix secondes plus tard, Malice est plus riche de 120 millions de crédits. Quant à moi, je range la précieuse fiole dans l'un de mes sacs, avec toutes les autres et les centaines d'objets que je collectionne. On sort du Neuter's. J'enfourche mon Yalmaha Stiletto. Malice siffle d'admiration en regardant s'éloigner l'avion noir dans les airs. Direction le désert.

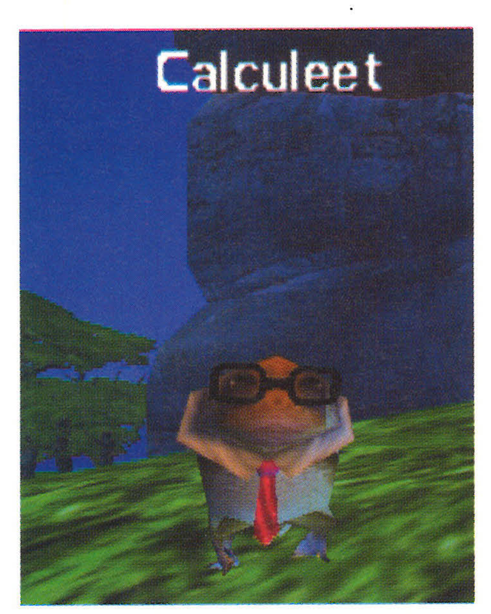
Genre MMORPG
Développeur FUNCOM/NORVÈGE


N'hésitez pas : fuyez !

ALLÔ DOCTEUR ?

Les deux soleils de Rubi-Ka cognent dur.
J'ai l'impression que mes pieds sont déjà calcinés mais je fais bonne figure et j'écoute attentivement Stark me raconter ses déboires. Décidément, il faudrait des psys sur la planète ! Stark veut récupérer ses pilules fauchées par son ex. Il voudrait que ce soit moi qui aille les lui demander. Ben tiens. Dis, tu ne serais pas un peu couard, toi, par hasard ? L'ex en question n'habite pas très loin. Avec mon Yalm, j'y suis en deux minutes. Je lui parle des états d'âme de Stark et elle me rit au nez. Marvin bondit aussitôt sur elle. Houlà, sensible mon robot aujourd'hui ! Je le retiens juste avant que son énorme griffe mécanique ne la balafre. Un peu impressionnée, elle me révèle alors qu'elle n'a plus les pilules. Je sens déjà que ça va m'énerver, cette histoire. Je finis par la faire parler. Les crocs de Ford Escort, mon chien, n'y sont sans doute pas étrangers. Je crois que c'est au moment où il les a plantés dans son mollet qu'elle a vu que j'étais un peu contrariée. « Les pilules sont à Rome Blue », dit-elle alors en secouant la jambe pour faire lâcher Ford, « c'est un certain Luca qui les a ». Je note tout ça. « Vous pouvez dire à votre chien de me lâcher ? », termine-t-elle.
Arrivée à Rome, je m'éloigne vite fait de la sortie de la Grid. Les gardes dans le coin sont un peu chatouilleux.


La salle de réunion de Phoenix. Et encore, là, c'est la version petite taille. On a aussi un amphi à notre disposition, mais on sait rester modeste...



Calculeet, mon Leet perso. J'aime bien sa tronche de premier de la classe.


Les Aliens, c'est bien, mais The Beast, c'est mieux. Voilà donc LE monstre de Pandemonium, la dernière île de Shadowland.

Marvin et Ford les occupent pendant que je cherche Luca. Bingo, mon radar m'indique dans quel bâtiment il est. J'y entre ; mes robots ont l'air déçus. « Mia, can we kill guards ? », me demande Marvin. « On n'a pas le temps. Et arrête de parler anglais ». « Oh, I understand », me répond-il avec son flegme mécanique habituel. On repère rapidement Luca et on lui explique diplomatiquement, à coups de griffes et de crocs, que les pilules sont à moi. Il finit par se ranger à notre avis. Ceci fait, je ne m'attarde pas et repars aussitôt vers le désert pour les rendre à Stark. Il me remercie et me donne en échange une pièce de coton blanc qui ressemble à un string. Je m'étonne. « Préparé, ça fait un pantalon sur lequel tu peux appliquer ton Viralbots », me rassure-t-il, « enfin, après plusieurs manip' quand même ». Je vois, autrement dit, j'en ai encore pour des heures. Je le remercie et pars vers Wailing Waste, en direction de la ville Phoenix.

ATTAQUE SUR LA VILLE

Le labo de notre quartier général est très bien équipé. Ça va m'aider pour fabriquer mon armure. Je fouille mes sacs et récapitule ce dont j'ai besoin. Le Viralbots ? Check. La pièce d'armure de base ? Check. Les outils ? Check. Les compétences pour assembler tout ça ? Check ; je suis Ingénieur, quand même. Le Mutated de qualité 300 ? Ah, zut, pas check, ce coup-ci. Comment ai-je pu oublier ça ? C'est quasiment la pièce la plus importante de la construction. Quelle poisse. Plusieurs solutions s'offrent à moi : en acheter un, en emprunter un, en trouver un. L'acheter, c'est pas faisable, je n'ai plus de crédits suite à la transaction de ce matin. Je suis riche, mais y'a des limites quand même. En emprunter un ? Oui, ça, c'est le bon plan. J'ouvre le canal de communication interne à notre Guilde et demande si quelqu'un aurait par hasard l'objet en question. Les personnes présentes me signifient clairement qu'elles n'en ont pas, en termes plus ou moins imagés. Chez Phoenix, on ne s'embarrasse pas de circonlocutions. J'essaie de contacter d'autres personnes. Mais hélas sans succès. Bon, plus qu'une solution : aller en chercher moi-même. Le hic, c'est que c'est un objet Alien et donc il va falloir tuer ces bestioles pour en trouver. Toute seule, je me ferais déchiqueter, autant mettre à contribution la Guilde pour cela.

Rendez-vous est pris près du contrôleur de notre ville. Igoros, le patron, va enlever le bouclier, ce qui devrait théoriquement attirer les Aliens. Les préparatifs vont bon train. D'abord, faire des équipes équilibrées, puis blinder le contrôleur pour que les Aliens ne le détruisent pas trop vite, et enfin se préparer. En tout, nous sommes une bonne trentaine. Je fais équipe avec Kachiflow, Igoros, Kexow, Munn et Pouffelina, tous Phoenix. Les nanos programmes volent en tous sens. J'ausculte Marvin et Ford. La tension monte. Igoros neutralise le bouclier ; aussitôt un vaisseau alien repère notre ville et attaque. Nous attendons de pied ferme. Les créatures verdâtres se précipitent sur nous. Pendant vingt minutes, c'est le chaos total. Notre équipe ne s'en sort pas mal, et pendant que mes robots se battent, je fouille chaque corps à la recherche de mon Mutated. J'en trouve quelques-uns, malheureusement pas de la qualité que je souhaite. Lassés de se prendre des peignées, les Aliens envoient alors leur Général, une énorme créature qui fait deux fois la taille de mon robot. Il subira le même sort que les autres. Fallait pas nous chauffer...

À L'ASSAUT

Une fois le Général mort, mon équipe peut entrer dans le vaisseau alien et continuer le carnage. Joie. J'y rentre la première et aussitôt arrivée, en bon ingénieur



Dis, Emilia Kaba, tu me donnes un Recompiler pour que je protège le contrôleur de notre ville ? Dis oui. Vite...


Avant une attaque les préparatifs sont souvent assez longuets. Enfin, ça dépend du nombre de personnes présentes. Ici, ça va.

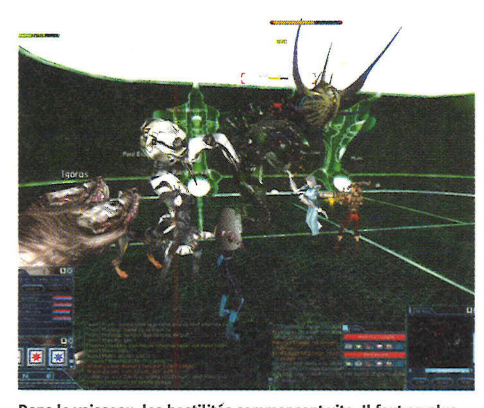

Pendant qu'au sol le combat fait rage, un vaisseau mère alien passe au-dessus de nos têtes. Impressionnant.


Un General Jaax'Khaz. Ces monstres énormes concluent une attaque au sol. Après, sus au vaisseau !

efficace qui connaît les ficelles du métier, j'aveugle les ennemis pour les empêcher de me taper. C'est devenu un réflexe. J'ai bien fait, deux Ensign Cha'Sinu sont là. Ils ressemblent à des puces, en plus gros. Sans doute traumatisés par leur nom ridicule, ils essaient de me réduire en charpie. Mais, aveuglés, ils ne me touchent pas, leurs coups tapent dans le vide. Je les entends presque couiner « Mais qui a éteint la lumière ? ». Bon, je ne parle pas l'Alien, mais je suppose qu'ils disent ça. Marvin me crie « don't panic ! », Ford aboie de contentement et tous deux se précipitent sur eux. Mes équipiers arrivent et les deux punaises sont vite éradiquées. Il est temps de se concerter et d'étudier la situation. « C'est vert ici », constate Munn en regardant autour d'elle. « On se croirait dans le Nostromo, comme dans un vieux film », renchérit Pouffe. « Ouais, sauf qu'il n'y a pas le chat », dit Kexow en préparant son arme. « Si, Igoros », conclus-je avec un sourire. Les autres s'esclaffent. Igoros, qui s'est transformé en panthère pour être plus efficace, hausse les épaules. Le radar signale des tas d'Aliens, ça ne va pas être simple. Heureusement, Kachiflow nous rassure : « J'ai un plan ». On est pendu à ses lèvres. Ses tactiques de Soldat aguerri sont toujours redoutables. « On y va, et on tue tout », explique-t-elle. « Pas mal », fait le reste de l'équipe. On va alors de salle en salle pour laminer les Aliens. L'équipe est bien coordonnée : la puissance de feu des deux soldats, les soins d'Igoros et de Pouffelina, et les divers nanos de Munn font des miracles. Mon rôle est de gérer les Aliens en surnombre avec mes robots, de rendre inoffensif le reste avec mes aveuglements, et accessoirement de taper fort.


« Mais tu vas mourir oui, sale engeance ! ». Commandements des Clans, chapitre V, verset 8.

Tout roule, même si cela exige une concentration de tous les instants. Les heures passent. Je ne trouve pas mon objet malgré la quantité de corps qui jonchent le sol.
« Qu'est-ce qu'ils sont radins ces Aliens », tempêté-je. Il faudra le chercher sur le Commandant du vaisseau.


Dans le vaisseau, les hostilités commencent vite. Il faut en plus jouer contre la montre pour atteindre la dernière salle avant l'explosion. Pas simple.

Hélas, nous n'avons pas le temps d'y parvenir, l'astronef menace d'exploser. Sa structure ne supporte que temporairement l'atmosphère de Rubi-Ka. Il nous faut fuir, alors que nous sommes tout près du but. La rage au ventre, nous sortons en courant, retrouvant facilement notre chemin dans le dédale des couloirs. « Eh Ripley, tu prends le chat dans tes bras ? », dis-je en rigolant. Igoros grogne. Nous revoilà à Wailing Waste. Une tempête s'est levée, enrobant notre ville dans des tourbillons de sable. La météo m'indiffère : il me faudra encore du temps pour fabriquer cette fichue armure avec la technologie alien.

Mia Jong



Sous les radiateurs, quatre processeurs Opteron dual core tournent en parallèle.

64 bits pour tous

Après Intel, c'est au tour de VIA d'annoncer ses processeurs compatibles avec la norme 64 bits d'AMD, le x86-64. Prévus pour 2006, les « Isaiah » viseront toujours le marché des processeurs basse consommation, avec des objectifs de performance revus à la hausse grâce à des optimisations au niveau des unités de calcul, une fréquence de bus plus élevée et des fréquences de fonctionnement plus importantes.
En attendant, le Pentium 4 F 64 bits répond toujours aux abonnés absents dans les rayons.

Pique-assiette

C'est désormais une tradition, à chaque édition de l'Intel Developer Forum, AMD vient jouer les trouble-fêtes en invitant les journalistes à les rejoindre dans un hôtel proche des bâtiments où se déroule l'IDF. C'est de bonne guerre, diront certains. Pour faire comme Intel, AMD présentait sa révolution dual core avec les premiers Opteron à deux têtes. Si AMD n'a pas voulu révéler la vitesse à laquelle tournaient ses processeurs, le fondeur a admis qu'il fallait s'attendre à voir débarquer ces technologies à des cadences plus faibles que celles actuellement disponibles dans le commerce. En effet, fondre des galettes de dual core n'est pas aussi aisé qu'auparavant : pour déterminer la fréquence de fonctionnement d'une puce, on évalue un à un les cores et on les aligne sur la vitesse du plus faible des deux. Du coup, cela réduit la probabilité d'avoir des puces qui montent à des cadences très élevées. Un casse-tête sur lequel AMD et Intel joueront gros en 2005.

Édito

Cette fin d'année ne nous laisse décidément aucun répit du côté du matos. De bons gros produits très attendus comme le nForce 4 font leur apparition, ainsi que pas mal de nouveautés liées aux logiciels, comme le déjà contesté 3D Mark 2005. Et pour finir en beauté, un reportage du côté de San Francisco où Intel nous dévoile notre avenir.

Par C_Wiz



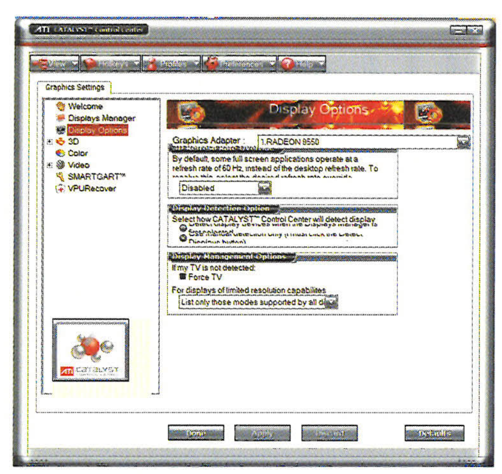
La tour infernale

Montée sur une carte mère, la turbine d'Asus fait forte impression.

En mars dernier, Asus nous avait étonnés en annonçant son entrée dans le monde du refroidissement. C'est désormais officiel avec l'arrivée sur les étals du Star Ice. L'imposante base de cuivre est fabriquée par Thermaltake, Asus ajoutant son propre système de ventilation. Complexe à mettre en œuvre, son installation est réservée aux bidouilleurs. Le système, adaptable à tous les types de sockets, impose une rigidité cruelle à la carte mère : trop serrer certaines vis conduit à courber la carte autour du socket. On appréciera en revanche le régulateur de vitesse, disponible au format trois pouces et demi ou sous forme d'équerre PCI. Côté performances, le Star Ice s'en tire très bien à vitesse minimale grâce à ses 680 grammes de cuivre. Les choses se gâtent lorsque l'on tente de booster la rotation du ventilateur, au maximum l'image de la turbine est rejointe par le bruit qui va avec. Difficilement supportable. Disponible pour environ 60 euros, ce produit a pour lui le fait d'être un des rares modèles de dissipateur disponibles pour socket 775.

Un je ne sais quoi de Rage 128...

Il y a des noms dans l'histoire des constructeurs qui ne rappellent pas que des bons souvenirs. Chez ATI, le Rage 128 reste le symbole emblématique d'un bon gros ratage. Et allez savoir pourquoi, lorsque j'ai vu pour la première fois le Catalyst Control Center cet été, la ressemblance m'a frappé. Conscient des faiblesses de l'interface de son ancien panneau de contrôle, ATI s'est lancé dans le développement d'une version censée être plus conviviale. Avec plein de bonnes intentions comme par exemple en faire une application indépendante que l'on n'aurait pas à mettre à jour avec chaque nouveau pilote. Peut-être ont-ils été poussés un peu trop fort dans le dos par Microsoft, mais d'autres trouvailles sont moins inspirées : utiliser .NET, par exemple. L'idée la plus saugrenue reste l'emploi de WindowBlinds pour rendre l'interface toute jolie. Résultat ? Le Catalylst Control Center, un programme résident dès le chargement qui prend 30 Mo de mémoire et qui lorsqu'il est ouvert dépasse allégrement les 100 ! Pire, la première ouverture du panneau de contrôle nécessite vingt secondes sur un Athlon FX, les lancements suivants n'en demandant qu'une grosse dizaine. Dur dur, d'autant plus que l'interface n'est pas un modèle de réactivité. D'autres bugs plus gênants émaillent le logiciel comme une incompatibilité de l'interface avec les grandes fontes de Windows. Plutôt ennuyeux quand on sait qu'ATI ne compte plus mettre à jour l'ancien panneau de contrôle : les nouvelles fonctionnalités comme par exemple Catalyst AI (les optimisations par application d'ATI dont je parle dans le test du Radeon X700 XT) seront exclusives au « CCC ». Le fait que l'on puisse créer des profils pour les différents modes d'utilisation, ou qu'il soit extensible à des applications tierces, ne compense pas vraiment les contraintes d'un soft peut-être un peu trop ambitieux pour son époque. nVidia du coup n'est plus très pressé de lancer son propre panneau en .NET. Prévu à l'origine pour cette fin d'année, il a été repoussé. Difficile de leur en vouloir...



Cela va faire trois mois que j'ai rapporté aux développeurs d'ATI le bug des grandes fontes...

Phrase à la con

La phrase à la con technique du mois : « Le shader model 3.0, c'est comme le vent : ça ne se voit pas, ça se ressent. »
Un employé de nVidia

La rédaction de Joystick rappelle que l'abus d'alcool est dangereux pour la santé

Le ridicule ATI devrait tuer

L'univers de l'informatique est un monde décidément très à part. C'est l'un des seuls où un constructeur peut dénigrer une solution pour l'adopter quelques mois plus tard. En pensant être crédible. Après avoir mis en valeur les qualités de ses puces PCI Express natives face aux solutions « bridgées » de nVidia, ATI rejoint son concurrent en développant son propre pont AGP/PCI Express. Le démarrage timide des ventes de cartes PCI Express est sans doute ce qui a poussé le Canadien à revoir sa politique. Toutes ses prochaines puces seront PCI Express, néanmoins des versions AGP seront disponibles par le biais du futur pont qui porte pour nom de code « Rialto ». Qui sait, à ce train peut-être qu'ATI se mettra aussi aux optimisations de drivers pour chaque application. Attendez, on me signale dans l'oreillette que c'est déjà le cas...

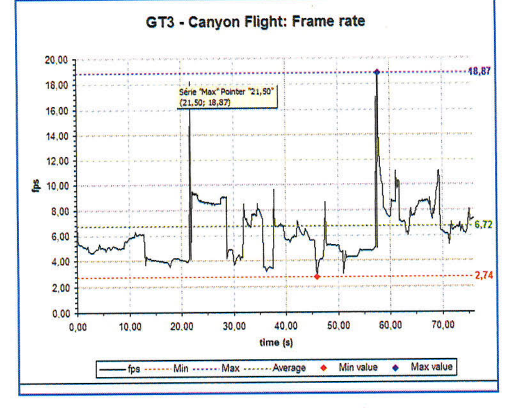


Intel assassine son WiFi

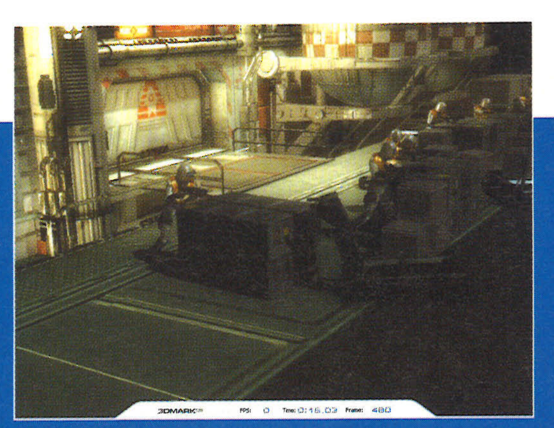
Avec le lancement de ses chipsets i915 et i925X, Intel avait proposé des déclinaisons de son southbridge supportant le WiFi par le biais d'une carte fille. Le géant de Santa Clara a décidé d'arrêter la production de ces puces et annonce que les cartes fille ne seront jamais commercialisées. Où est le bug ? Selon le fondeur, d'autres solutions plus abordables existeraient déjà à la vente, limitant l'intérêt de la commercialisation d'une solution maison. Il est décidément temps que cette année se termine pour Intel...

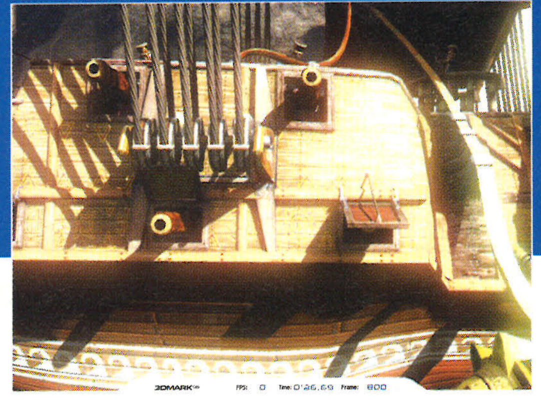
Image de Mark...

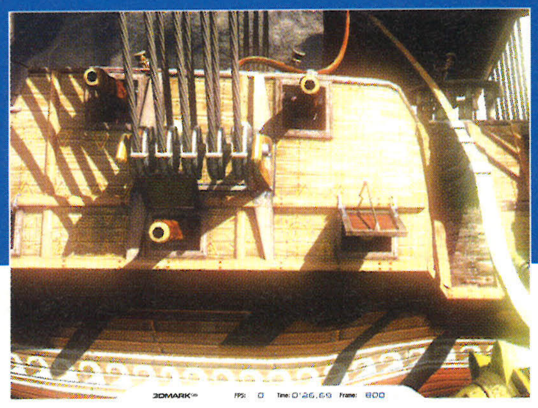
C'est presque sans enthousiasme que le millésime 2005 de 3D Mark a vu le jour. Autrefois adulé pour ses démos techniques avant-gardistes et ses effets visuels à couper le souffle, Futuremark souffre aujourd'hui d'un cruel déficit de notoriété. Le précédent opus de leur logiciel phare en est bien évidemment la cause. Rappelez-vous, quelques semaines avant la sortie de la version 2003, nVidia claquait la porte du programme de développement de la société finlandaise, très déçu du traitement appliqué à ses cartes. Avec une gamme FX dans la tourmente des shaders, nVidia s'était résigné à quelques petites tricheries pour réduire la charge de travail des cartes, boostant comme par magie les performances à chaque sortie de driver. Nos confrères d'ExtremeTech avaient levé le voile sur ces pratiques (bien aidés par les Finlandais) qui ont donné le jour à une guerre philosophique qui ne prendra probablement jamais fin. Ironiquement, Futuremark espérait récupérer la sympathie des joueurs pour avoir dénoncé la filouterie. Le fanatisme sans bornes de certains les a au contraire desservis, les pro-nVidia accusant les Nordiques de ne pas vouloir valider les pilotes de leur poulain pour favoriser l'écurie rouge canadienne. Mais dans ce monde de capitalistes, les grands principes ne tiennent pas longtemps : nVidia et Futuremark sont d'un coup redevenus amis de trente ans avec le retour du constructeur dans le programme de développement, signant au passage un gros chèque qui, pure coïncidence, a rendu valides des drivers considérés jusque-là comme fumeux. De quoi bien plomber la crédibilité d'une société qui se voulait impartiale. On comprendra que personne n'ait réellement attendu ce nouvel opus. Et pourtant... Ce millésime est peut-être le plus raffiné que nous ait proposé le pays originel du black metal. Exit la prise en compte des tests « synthétiques », le score n'est désormais basé que sur la capacité des cartes à rendre des scènes de jeux. Les effets visuels sont de toute beauté et les techniques utilisées suffisamment proches de ce que l'on est en droit d'espérer des futurs moteurs 3D. On y retrouve du HDR (calcul de reflets avancés), une utilisation abusive des normal maps (pour donner du relief) et l'usage d'un langage de shaders de haut niveau. Résultat, le code s'adapte à la volée aux capacités des cartes, mettant en valeur le Shader Model 3.0 chez nVidia par exemple. D'autres points peuvent en revanche prêter à discussion : Futuremark n'utilise pas le geometry instancing pour créer la végétation de sa scène de nature. Raison invoquée ? Cela leur a été déconseillé par nVidia. Comprenne qui pourra. Bien entendu la sortie de ce bench a lancé une nouvelle guerre des drivers, ATI et nVidia mettant tour à tour à disposition des amateurs de benchs des pilotes bêta qui apportent pour le moment des gains de l'ordre de 20% (le Canadien gagne du reste la palme de l'excuse la plus stupide, invoquant pour la sortie inattendue de son dernier driver la correction d'un bug dans KOTOR). Au final, c'est ATI qui est en tête avec un peu moins de 6000 points lorsque l'on compare les cartes une à une, nVidia reprenant l'avantage avec un très joli 9356 sur une machine nForce 4 SLI. Alors quel avenir prédire au 3D Mark 2005 ? Malgré toutes ses qualités, l'outil est la merci des constructeurs : ce sont ATI et nVidia qui, par leurs lignes de conduite, redonneront une crédibilité ou enterreront à tout jamais Futuremark.

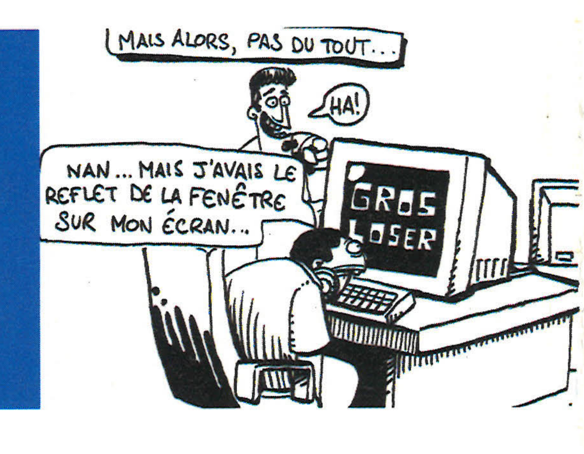


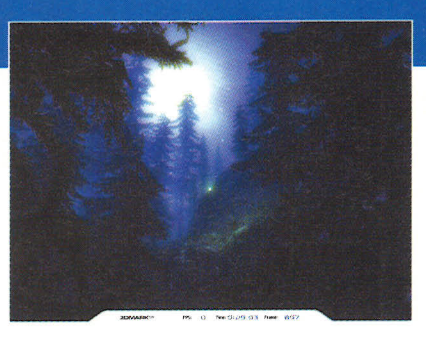
3D Mark 2005 peut désormais générer automatiquement des graphiques à partir des données collectées.

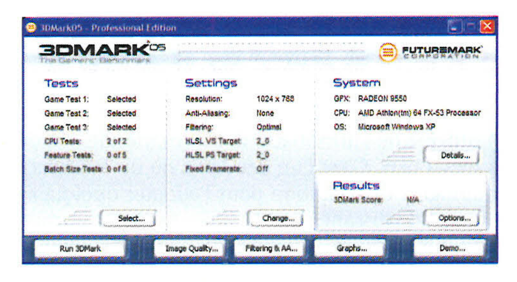








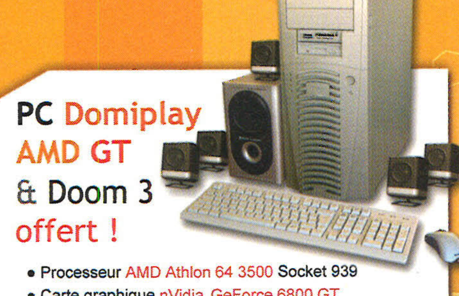






+ 0% pub
+ 0% spam
+ 0% popup
+ 0% bannières

+ 100% hardware
+ 100% services



PC Domiplay AMD GT & Doom 3 offert !

- Processeur AMD Athlon 64 3500 Socket 939
- Carte graphique nVidia GeForce 6800 GT
- Carte mère MSI K8N Neo 2 Platinum nForce 3 Ultra
- 1024 Mo de mémoire DDR PC 3200
- Disque dur Maxtor 160 Go SATA - 8 Mo de cache
- Graveur DVD 16X double couche Pioneer DVR-108
- Kit enceintes 5.1 Altec-Lansing 251, etc.

 **1499 €**

Point of View GeForce 6800 GT

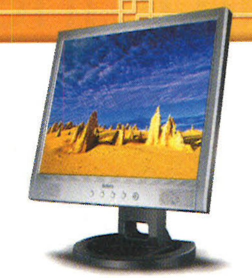
Avec ses 256 Mo de mémoire DDRIII à 500 Mhz, Far Cry, Doom 3 et Half Life² ne pourront pas lui résister ! De plus, Doom 3 vous est offert !

 **459 €**



Les SIMS 2
Ils reviennent !

49,90 €



Belinea 10 17 35
Le LCD 17" au meilleur rapport qualité/prix !

Temps de réponse de 13 ms, dalle Samsung, haut-parleurs, double connectique VGA/DVI.

  **329 €**



Nouveauté

Logitech MX1000
La meilleure souris au monde !

Nouveau capteur laser, sans fil, rechargeable, 8 boutons, molette multi-directionnelle.

 **69 €**

Pioneer DVR-108
Un concentré de technologie à un prix agressif !

Graveur DVD Double Couche haute vitesse : Grave vos DVD±R en 16x, vos DVD±RW en 4x, Technologie double couche 4x permettant d'utiliser les médias 2,4x !

89,90 €

Altec-Lansing 251

5 satellites blindés, 1 caisson de basses, puissance de 45 Watts RMS, prise casque

 **69 €**




TrendNet Kit WiFi
Le Wifi 802.11g enfin accessible !

Switch 4 ports, routeur, Firewall, point d'accès Wifi 802.11g et carte PCI Wifi 802.11g

 **99 €**

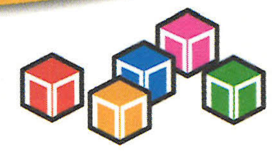
Acer TravelMate 1681WLMi
Un puissant outil de travail multimédia !

- Processeur Intel Pentium M 715 1,5 GHz
- Ecran : 15,4" TFT WXGA (1280x800)
- Graveur DVD±RW Multiformats
- Disque dur 60 Go - 512 Mo DDR-SDRAM 2700
- Processeur graphique intégré ATI Radeon 9700
- Réseau sans fil WiFi 802.11 b/g intégré

 **1449 €**

Achats 100% sécurisés
+ de 6 000 références sélectionnées
Satisfait ou remboursé
Suivi de vos commandes
Livraison en France, DOM-TOM et Belgique
Transporteur au choix
Label Or Fia-Net





http://www.materiel.net

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis, prix TTC hors frais de transport, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.



Vous n'imaginez pas comme ça a été compliqué de se retenir de faire une légende sarcastique sur cette photo...

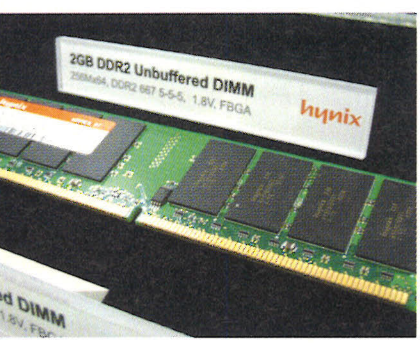
Intel Developer Forum : automne 2004



Après une année mouvementée, Intel resserre ses rangs pour nous présenter les grandes orientations de 2005. Une année charnière avec, au programme, toujours plus de technologies propriétaires et une arrivée de taille : le dual core.

C_wiz





Hynix présentait des barrettes mémoire de DDR 2 de 2 Go. Rien que ça...


Les ingénieurs de la Nasa expliquent tout le bien qu'ils pensent de l'Itanium.

L'année 2004 ne restera pas dans les annales chez Intel. Les multiples retards côté chipsets et processeurs ont un peu mis à mal le géant de Santa Clara, avec un AMD très taquin au niveau des performances, particulièrement dans les jeux. Il était temps pour le géant de réagir, avec un Intel Developer Forum riche en annonces sous le soleil brûlant de San Francisco.

Virage à 3501 degrés

C'est désormais officiel, la course aux mégahertz est terminée. Ce n'est pas moi qui le dis, c'est Intel par le biais de ses vice-présidents. La folle course en avant qu'avait permis l'architecture du Pentium 4 s'est un peu retournée contre le géant qui, ces derniers temps, peine à faire monter en fréquence son architecture Netburst. Le rallongement du pipeline du Prescott n'aura pas suffit. La course aux performances est toujours ouverte, mais le mot d'ordre est désormais au parallélisme. Intel avait déjà proposé l'HyperThreading, une technologie permettant de transformer un processeur physique en deux processeurs logiques pour améliorer la réactivité du système lors de l'utilisation de plusieurs applications en simultanée. L'intérêt principal était, aux dires d'Intel, d'éduquer les programmeurs pour les préparer à la venue de véritables puces disposant de multiples unités de calcul. Et elles arrivent...



La puce qui valait 1,7 milliard

Tout d'abord, du côté des serveurs avec un Itanium qui a droit à une énième refonte. Après des débuts difficiles, l'autre architecture 64 bits du constructeur se paye une cure de jouvence. Le Montecito sera équipé de deux cores disposant chacun de la technologie HyperThreading. Soit 4 processeurs logiques. Le plus impressionnant est la taille du cache embarqué : 26 Mo. Ça fait peur, surtout quand on voit le nombre de transistors sur la puce : 1,7 milliard. À côté, les 140 millions du Prescott sont bien risibles.



Et moi, et moi, et moi

Beaucoup plus intéressant pour nous, l'arrivée du dual core sur les Pentium 4. Peu d'informations ont filtré sur cette révision qui devrait apparaître avec une finesse de gravure de 65 nm, probablement d'abord sur les Pentium 4 Extreme Edition. Notez que l'HyperThreading sera désactivé, à cause de ... Microsoft. Les versions Familiale et Professionnelle de Windows XP ne gèrent que deux processeurs. La présentation de ce dénommé Smithfield a beaucoup fait parler d'elle, il se murmure qu'en lieu d'un véritable « dual core », la démonstration avait pris place avec un modèle où deux die étaient présents au sein d'un même processeur. Une nuance subtile qui ne veut cependant pas dire que le géant de Santa Clara est en retard, des puces sortent déjà des usines

Petite visite de nuit au siège d'Intel. Bon, O.K., c'était fermé.





au moment où vous lisez ces lignes. Les portables auront eux aussi droit au dual core avec le Yonah. Le principe est le même que pour le Smithfield, ce seront deux Centrino de dernière génération (les Dothan) collés dans une même puce avec une finesse de gravure en 65 nm. Pour répondre à la dissipation thermique qui va forcément augmenter, pas vraiment une bonne chose pour des portables, Intel présentait un système de refroidissement de type watercooling miniaturisé. Une bonne initiative qui risque de se généraliser dans le monde des PC de bureau. Tout ce qui peut rendre mon PC silencieux est une bonne initiative.

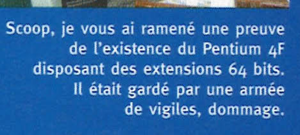
Les 3T passent à 5

Non, rassurez-vous, nous n'avons pas trouvé deux neveux inédits de Michael Jackson, ce sont bien deux nouvelles technologies qu'Intel présente. Car c'est toujours le même problème pour le géant : trouver un moyen de se différencier par des fonctionnalités originales pour se démarquer d'un AMD qui gagne du terrain. Après l'HyperThreading que vous connaissez bien maintenant, la technologie de sécurité LaGrande et l'EM64T, copie conforme du X86-64 des Athlon64, Intel officialise deux trouvailles. La première est nommée Vanderpool, c'est une technologie de virtualisation qui permettra de faire tourner plusieurs systèmes d'exploitation en parallèle sur une même machine. Très intéressant même si les informations sur son fonctionnement sont maigres, on sait juste qu'un support sera nécessaire au niveau de l'OS. Comprenez qu'on ne la verra pas avant le prochain Windows baptisé Longhorn. La seconde, baptisée iAMT, vise le monde de l'entreprise avec une solution de gestion à distance des parcs informatiques indépendante des systèmes d'exploitation. Non, ça ne fera pas tourner Half-Life 2 plus vite.

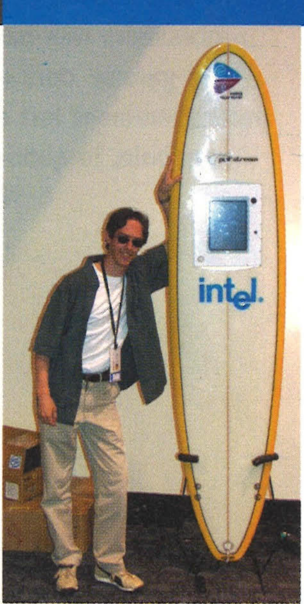
Un peu d'EFI, beaucoup d'effets

Au fil des allées de l'Intel Developer Forum, on croisait certaines autres nouveautés qui vont prendre place rapidement dans nos PC. C'est par exemple le cas de l'EFI, technologie visant à remplacer nos très vieux BIOS. Vous me direz qu'il était temps. L'EFI permet de créer un mini-système d'exploitation disposant de fonctionnalités avancées comme la gestion des disques ou du réseau. Un système de drivers est également présent. Summum, ils pourront directement être utilisés par le système d'exploitation. Pratique pour les portables. De très bonnes initiatives qui vont arriver sur nos cartes mère courant 2005. Une autre constante se retrouvait à l'IDF : le PC entre définitivement dans le salon. Oui je sais, je vous raconte cette blague à chaque fois, mais ce coup-ci on a croisé des applications concrètes. Avec, par exemple, un ampli Home Cinema de chez Denon qui permet d'écouter de la musique via une prise Ethernet, ou encore un tas d'implémentations compatibles Windows XP Media Center Edition, un OS qui prend du poids avec sa version 2005. Cet IDF restera marquant à plus d'un titre. Non pas pour les coups de soleil que l'on a attrapés sous la canicule californienne mais pour le virage annoncé. 2005 sera l'année du parallélisme et Intel montrera une fois de plus la voie avec des disponibilités que l'on murmure très rapides. Il ne reste plus qu'à attendre pour voir si tout ça se concrétise et observer d'un œil attentif la réaction d'AMD.

Le très charmant Pat Gelsinger interpellé par les questions Made in France. C'est notre exception culturelle qui veut ça.



Scoop, je vous ai ramené une preuve de l'existence du Pentium 4F disposant des extensions 64 bits. Il était gardé par une armée de vigiles, dommage.



Un jeune surfeur belge déjà fan de la planche Centrino. Reste à en tester l'étanchéité...

Athlon 64 4000+ & Athlon FX-55

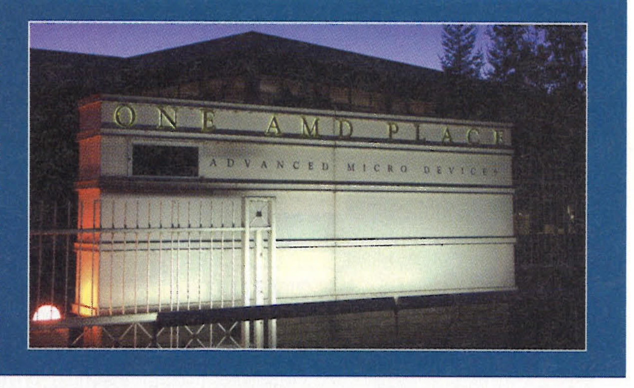
HARDER, FASTER, STRONGER



Sous ses airs de 4000+ se cache en réalité un Athlon FX-53.

Si Intel traverse une année délicate et parsemée de reports, chez AMD ils sont plutôt sereins. Déjà en tête de la guerre des performances, l'éternel concurrent se paye le luxe d'en rajouter une couche avec deux processeurs très haut de gamme dont un particulièrement fort en symbole, le 4000+.

C_Wiz





En présentant il y a trois mois les Athlon 64 3800+ et FX-53, AMD avait déjà récupéré la très symbolique, mais très convoitée, couronne du roi des performances. Aujourd'hui le constructeur américain a décidé d'enfoncer un peu plus le clou dans le cœur du Pentium 4 Prescott avec ce qui ressemble de loin à deux nouveaux processeurs pour un socket 939 décidément très à la fête en ce mois de novembre.

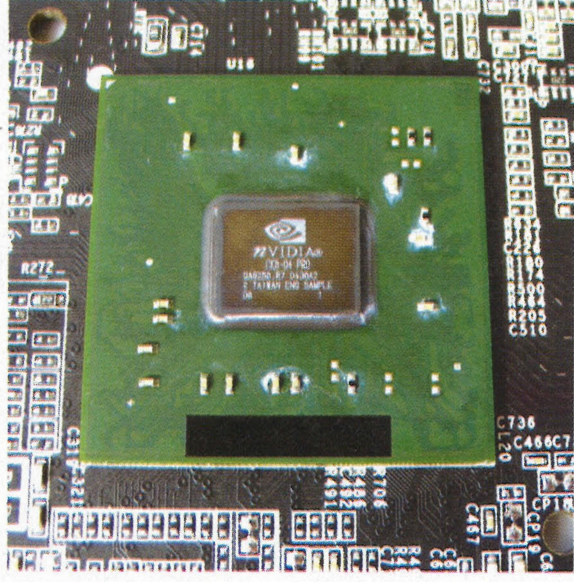
Processeur	3D Mark 2003 : Score (CPU)
Athlon FX-55 (939)	1188
Athlon 64 4000+ (939)	1076
Athlon 64 3800+ (939)	991
Pentium 4 3.4EE (775)	877
Pentium 4 3.6E (775)	852



Généralement, un nouveau lancement de processeur chez AMD correspond à une augmentation de la fréquence de fonctionnement. On attendait donc deux processeurs fonctionnant à 2,6 GHz, utilisant un contrôleur mémoire dual DDR et qui seraient différenciés par la taille de leur cache. Historiquement, seuls les Athlon FX disposaient d'un Mo de cache là où les Athlon 64 se contentaient de 512 Ko. Ce n'est pas le cas ici car le très symbolique 4000+ est déjà connu sous un autre nom, FX-53. Il n'est donc cadencé qu'à 2,4 GHz mais dispose en contrepartie d'un cache de 1 Mo. Cela lui confère des performances conformes à ce que l'on attend de lui, mais certains seront étonnés par la variation dans la politique de marquage des processeurs d'AMD.



Côté technique, il est bon de noter que ces deux processeurs sont les derniers à utiliser la finesse de gravure de 0.13 micron. AMD passe en effet ses chaînes de production au maudit 0.09, qui a posé tant de problèmes, à IBM et Intel. AMD profite de l'expérience de Big Blue sur le sujet (les deux sociétés partagent des travaux sur les méthodes de production actuelles et à venir) et sa technologie semble mature. On commence même à trouver dans le commerce des 3000+, 3200+ et 3500+ en 0.09. Les deux premiers sont très faciles à reconnaître puisqu'ils sont disponibles eux aussi pour la première fois en socket 939. De quoi ravir ceux qui ne n'avaient pas de quoi se payer un 3500+ pour aller avec leur future nForce 4.
Avec la sortie de ses nouveaux modèles, AMD consolide sa mainmise sur les performances dans le monde du jeu en confortant largement son avance. Annoncés à 750 et 850 euros, ces deux processeurs attendent de pied ferme la contre-attaque d'Intel qui passera par un nouveau Pentium 4 Extreme Edition utilisant une fréquence de bus à 1066 MHz. Cela suffira-t-il a compenser le gouffre de performances ? Réponse le mois prochain.



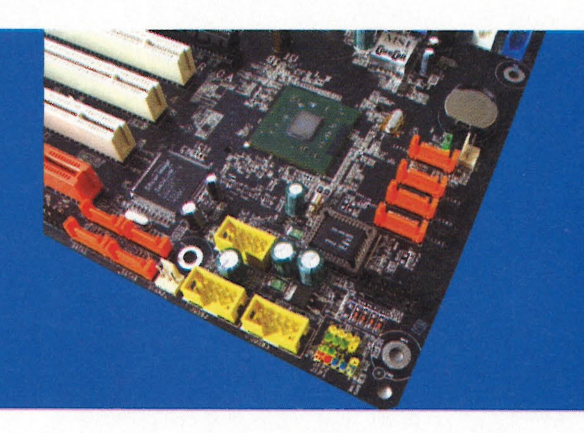
La révision A2 du nForce 4 sera celle que l'on trouvera dans le commerce pour les nForce 4 Ultra. Les cartes SLI utiliseront la version A3.

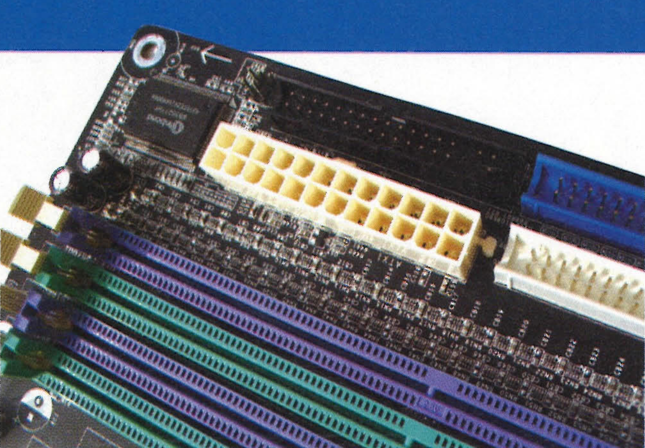
nVidia nForce 4

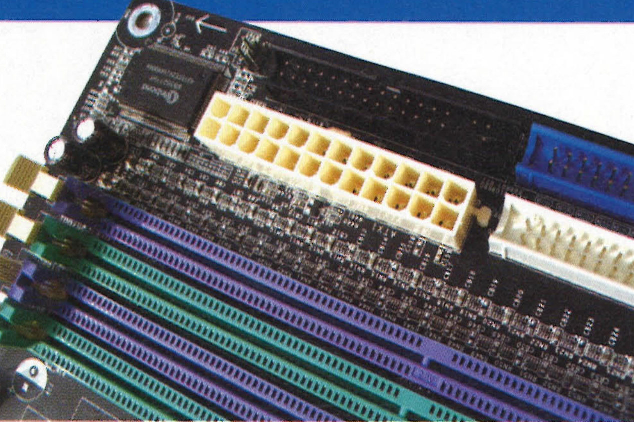
Savoir se faire attendre...

Après de longs mois d'attente, la plate-forme Athlon 64 d'AMD a enfin le droit à son premier chipset supportant le PCI Express, le nForce 4. En l'absence du SoundStorm, la technologie d'encodage audio matérielle de nVidia repoussée à plus tard, le nForce 4 dispose-t-il de suffisamment d'arguments pour reprendre le flambeau de la série ?

C_Wiz







Tout comme pour les cartes mère PCI Express d'Intel, le nForce 4 est muni d'un connecteur d'alim. 24 broches. Rassurez-vous cependant, cela fonctionne très bien avec une alimentation classique.

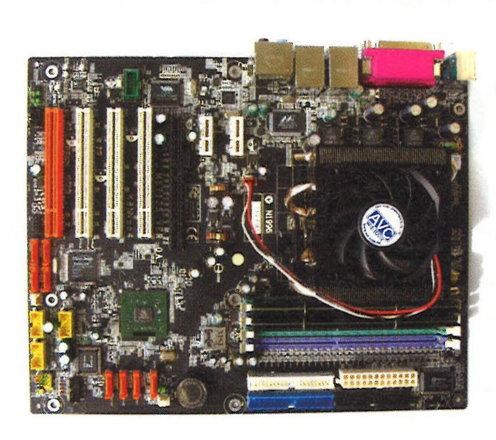
Généralement dans le monde des joueurs, les attentes du côté du matos se focalisent sur les cartes graphiques. L'aura de nVidia est cependant telle que l'annonce d'un nouveau chipset pour carte mère nourrit de nombreux espoirs. Il faut dire que le nForce 3, bien que très performant, avait quelque peu déçu les fans de la marque par son manque d'originalité. C'est un peu le problème de la plate-forme Athlon 64 : en intégrant le contrôleur mémoire au sein même du processeur, il devient difficile pour les chipsets de se démarquer du point de vue des performances. Le combat s'est déplacé sur un autre champ de bataille, celui des fonctionnalités.

Doubler ses ventes de cartes graphiques

Afin de réaliser ce test, nous avons réussi à mettre la main sur une version avancée de la carte mère nForce 4 Ultra de MSI, la K8N Neo 4. Malgré son petit goût de pas fini qui fleurait bon dans le bios, la plupart des fonctionnalités étaient opérationnelles à l'exception du Firewire, ironiquement animé par une puce VIA. Je m'abstiendrai de tout commentaire sarcastique. Pour la première fois sur une plate-forme AMD, on trouve enfin le support du PCI Express. Seul le Pentium 4E avait le droit jusqu'ici à la nouvelle norme graphique, un décalage avec la réalité des achats des joueurs. Le mal est enfin réparé puisque les versions classique et Ultra du nForce 4 disposent d'un port graphique PCI Express 16X. Pour rappel, la version SLI dispose de deux ports pour les joueurs très très riches ou les futurs très très fauchés.

3D Mark 2005

Intel i915 & Radeon X800 XT	5487
Intel i915 & GeForce 6800 Ultra	5118
nForce 4 Ultra & Radeon X800 XT Ultra	5603
nForce 4 Ultra & GeForce 6800 Ultra	5298
nForce 4 SLI & 2 GeForce 6800 Ultra	9536





Les absents ont toujours tort

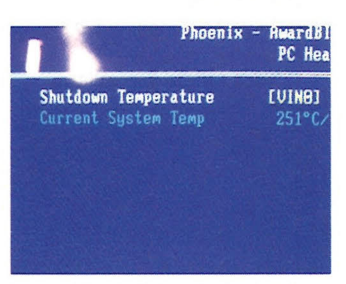
Bien entendu tout n'est pas idyllique dans le monde merveilleux du nForce 4 : deux des défauts présents dans l'itération précédente du chipset sont toujours au rendez-vous. Premier problème, l'absence de gestion native du Firewire. Un gros manque qui se trouvera facilement compensé sur les cartes mère par l'adjonction d'un contrôleur externe... Comme pour le nForce 3, MSI a choisi de confier la tâche à une puce VIA. Il serait bon que nVidia découvre enfin l'intérêt de cette norme. Le deuxième absent est plus difficilement remplaçable puisqu'il s'agit du Soundstorm II. Cette puce devait faire le lien entre la puissance de l'encodage matériel proposé par le Soundstorm du nForce premier du nom et l'universalité de la norme HD Audio d'Intel. Très alléchant sur le papier, mais aux dernières nouvelles la puce devrait voir le jour entre le lancement de Duke Nukem Forever et celui d'un nouveau southbridge chez VIA... MSI a comblé le vide par un autre vide, le sempiternel chip son Realtek QuiCouine. L'achat d'une carte son est fortement conseillé.



Deux ports PCI Express 1X sont disponibles sur la carte mère en prime du connecteur 16x. Notez au passage la présence d'une puce Marvel qui gère le second contrôleur réseau.

Un duo d'écureuils Du côté du stockage c'est une première, nVidia apporte un contrôleur à la norme Serial ATA II. Compatible avec la révision précédente, elle officialise le support de deux technologies que nous connaissons déjà : le Native Command Queuing (la capacité pour le disque dur d'optimiser lui-même l'ordre de ses lectures et écritures) et le branchement à chaud. Autre avancée de la norme, le débit de l'interface qui passe de 150 Mo par seconde à 300. Bien au-dessus des performances des disques durs que l'on trouvera dans cinq ans, donc bien inutile. L'interface disque du nForce 4 est cependant particulière à plus d'un titre. À l'image d'un contrôleur mémoire double canal, nVidia nous propose un double contrôleur disque. Ici chaque unité s'occupe de deux disques afin de maximiser les performances lorsque les quatre ports Serial ATA sont peuplés. Et rassurez-vous, il y a toujours deux bons vieux ports IDE sur la carte mère. Les disques durs IDE ne sont certes pas éternels, mais ils ne meurent pas tous aussi vite que les séries maudites d'IBM.

Symantec prend garde à toi... Les améliorations effectuées sur la partie réseau sont peut-être la plus grosse surprise du nForce 4. Avec la version 3, nVidia avait proposé un firewall matériel intégré au chipset. Bien que performant, son manque d'intégration directe avec le système d'exploitation le reléguait pour beaucoup au rang de gadget. Il se configurait en effet comme un routeur, par le biais d'une interface Web. La firme au caméléon a entendu les critiques et propose un firewall entièrement revu. Première nouveauté, le nombre d'opérations effectuées de manière matérielle : on ne parle plus d'accélération mais bien de fonctionnement entièrement matériel. Conséquence directe, le firewall est opérationnel dès l'allumage de la machine et pas uniquement après le chargement de Windows. Autre nouveauté de taille qui sera appréciée par tous, une bien meilleure intégration au système d'exploitation. Lorsqu'une application requiert une connexion réseau non autorisée, une petite fenêtre apparaît à l'écran demandant si l'on souhaite autoriser ou refuser cette transmission de données. Cette modification peut paraître bénigne mais elle rend à elle seule la solution de nVidia réellement utilisable, avec des performances bien meilleures que ses comparses logiciels comme Norton Internet Security par exemple. Sans révolutionner le genre, le nForce 4 laisse une très bonne impression. L'intégration du double contrôleur Serial ATA II, le support du PCI Express et le très surprenant contrôleur réseau viennent peser lourd dans la balance décisionnelle. Quand on sait que la sortie prochaine du K8T890 de VIA, supportant lui aussi le PCI Express, se fera avec le même southbridge que l'on connaît depuis de trop longs mois, le nForce 4 semble promis à un bel avenir pour tous ceux qui sont prêts à se débarrasser de leur carte graphique AGP.



Vous voulez savoir à quoi ça ressemble un bios bêta ? Joli, non ?



ATI Radeon X700 XT

Fortes précipitations sur le Canada

Le lancement le mois dernier de la GeForce 6600 GT a quelque peu contrarié les plans d'ATI. Les performances du nouveau milieu de gamme de nVidia avaient été largement sous-estimées par le concurrent canadien qui a dû revoir sa copie en dernière minute. Mais peut-on réellement inverser la donne lorsque la copie en question est un amas de transistors ?

C_Wiz



Les configurations de test

- CPU Intel Pentium 4E 3,4 GHz
- Carte mère MSI 915P Combo (i915)
- 1 Go de RAM DDR 400 (PC3200) (2x512 Mo)

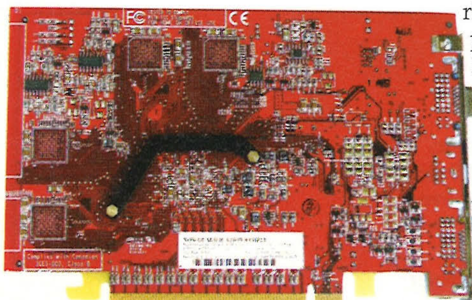
- CPU Intel Pentium 4C 3,4 GHz
- Carte mère ABIT IC7-MAX3 (i875)
- 1 Go de RAM DDR 400 (PC3200) (2x512 Mo)

- Disque dur Western Digital ATA 120 Go
- DirectX 9.0c
- Drivers ATI Catalyst 8.07 beta
- Drivers nVidia ForceWare 66.81

Avec sa GeForce 6600 GT, nVidia a réussi à surprendre tout le monde. Un GPU à 500 MHz, cela faisait longtemps que l'on n'avait pas vu ça chez eux. Évidemment cela rend la carte particulièrement compétitive, y compris face aux modèles plus onéreux de la gamme. Une fatalité qui s'abat également sur ATI...

Je suis un géant de papieeeer

Conscient des limites de ses futurs produits milieu de gamme destinés aux plates-formes PCI Express, ATI a dû revoir ses plans en catastrophe pour tenter de faire recoller la Radeon X700 au peloton. Mais quand le silicon est déjà figé depuis plusieurs mois, on ne peut plus jouer sur grand-chose. ATI s'est donc résolu à booster la fréquence du GPU à 475 MHz au lieu des 425 initialement prévus. Conséquence directe, le nombre de cartes disponibles pour les tests est tout bonnement ridicule pour la présentation d'un produit « grand public » avec une seule carte pour toute la France. La cause ? Parmi les samples initialement prévus, seuls de très rares modèles ont supporté l'overclocking de dernière minute, réduisant le nombre de cartes effectivement disponibles. Une nouvelle révision de la X700 baptisée A2 devrait permettre une production un peu plus massive de GPU fonctionnant aux fréquences commerciales. Car en attendant, nVidia a tenu ses promesses : Asus, MSI et d'autres proposent déjà leurs 6600 GT dans le commerce.


Le dos de la carte peut accueillir 128 Mo de Ram additionnelle, mais ce uniquement pour les versions Pro.

Dessine-moi un GPU

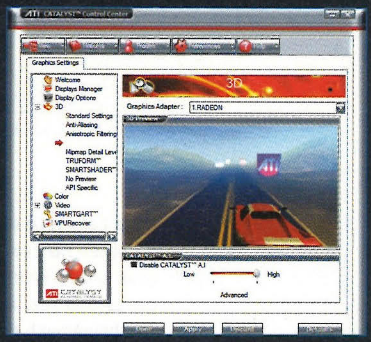
Sur le papier, la Radeon X700 se veut le pendant du dernier bébé de la gamme de nVidia. Elles partagent d'ailleurs quelques caractéristiques comme le nombre de pipelines (8), la mémoire utilisée (GDDR 3) ou la finesse de gravure (0.11 micron). Outre la fréquence à l'avantage de nVidia, une autre différence d'architecture est présente. Là où la GeForce 6600 GT n'est munie que de trois unités de calcul géométriques (les fameux Vertex Shaders), ATI a décidé de ne pas réduire de moitié les unités présentes dans son GPU : ce sont bel et bien les 6 unités vertex de la X800 qui sont présentes dans la X700. Une bonne idée sur le papier qui ne se traduit pas forcément par des performances accrues. En pratique, les unités additionnelles se tournent les pouces dans les jeux. Trouver le subtil mélange de fonctionnalités nécessaires aux jeux de demain n'est pas toujours aisé. Demandez à nVidia à propos de sa gamme FX...

Carto-mancie

ATI présente trois déclinaisons différentes de son chip sur des cartes qui sont toutes au format PCI Express. Le haut de gamme est représenté par la X700 XT, cadencée à 475 MHz pour le GPU et 525 pour la mémoire, suivie par une X700 Pro (celle qui aurait dû constituer le haut de gamme) rabaissée à 425/430. La version classique ferme la marche à 400/350. Elles sont toutes équipées de 128 Mo de mémoire avec une nuance pour la version Pro également prévue en 256 Mo. Relativement silencieux en mode 2D, le système de ventilation

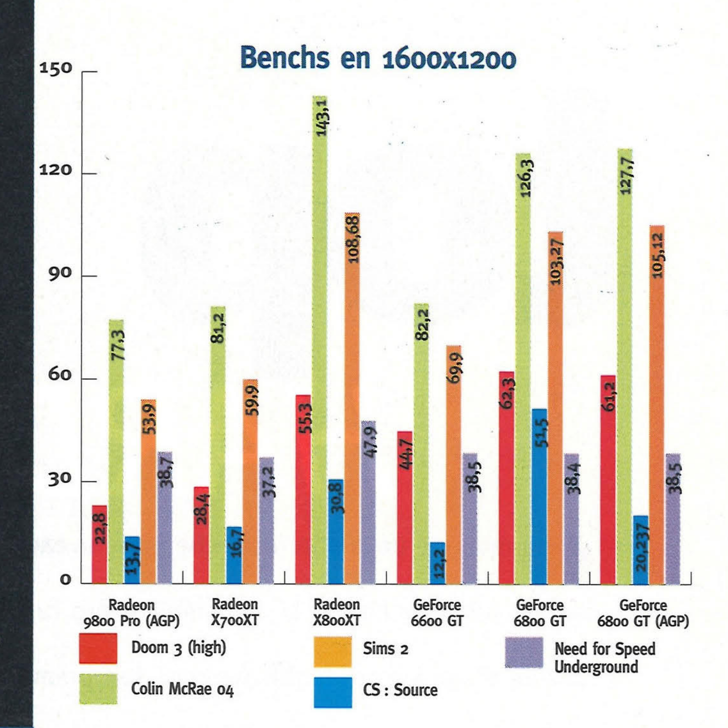
Catalyst AI : ouille

Après s'être moqué (souvent à juste titre) des optimisations par application qu'incluait nVidia dans ses pilotes, ATI se lance à son tour dans le jeu délicat des drivers magiques. C'est au sein du tout nouveau Catalyst Control Center que l'on prend note de l'existence du Catalyst AI. Activées par défaut, toutes les optimisations sont cependant désactivables d'un simple clic. Une bonne initiative, tant il y a besoin de transparence sur ces tours de passe-passe. Seul problème, on coupe tout d'un coup. Aussi bien les optimisations de filtrage que celles liées aux applications. ATI pensait au départ proposer a l'intérieur de son nouveau bunker thermonucléaire un panneau qui permettrait de choisir une à une les optimisations à appliquer, laissant un contrôle total à l'utilisateur. Officiellement on ne voudrait pas dévoiler certains petits trucs au concurrent qui pourrait les appliquer également. Officieusement...

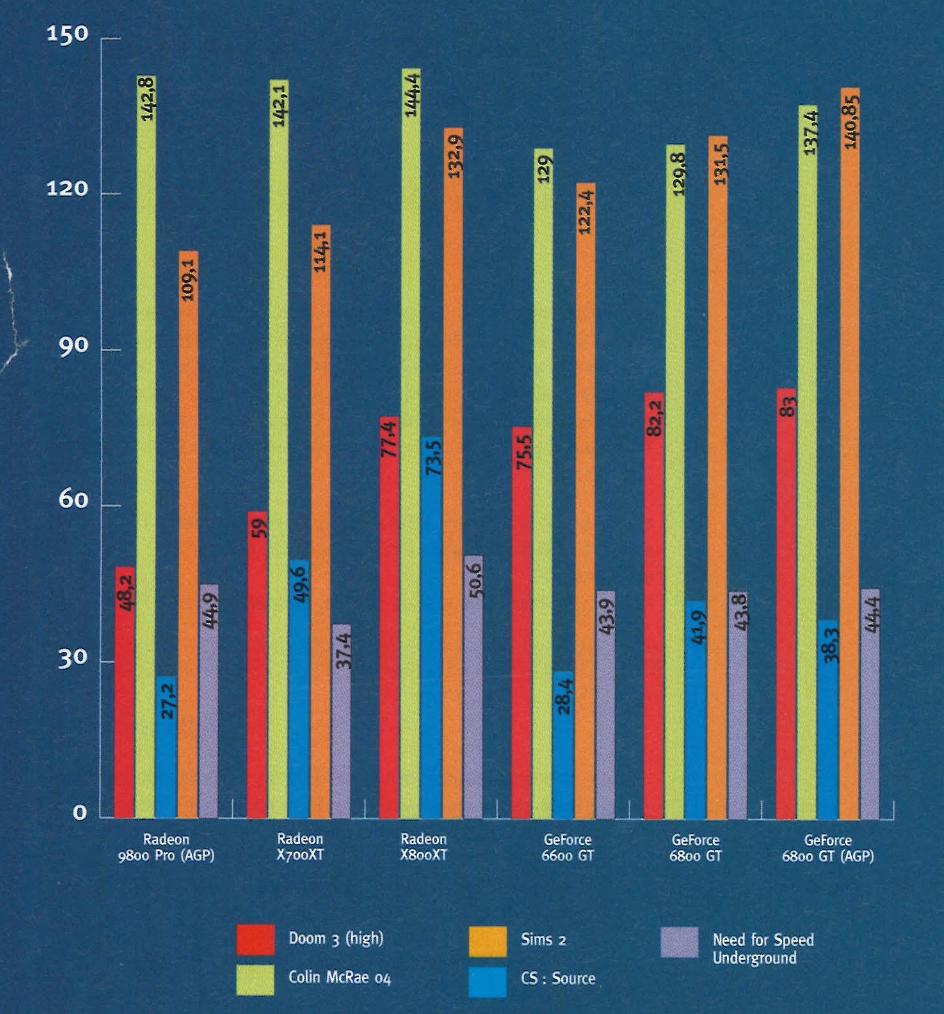


L'activation du mode d'optimisation maximal montre les limites des filtrages de textures « adaptatifs » : remarquez l'état de la route au milieu de l'écran.

l'opacité c'est sympa et ça évite les justifications. Le comique vire au tragique lorsque l'on apprend que nVidia, l'inventeur des trucs en plumes qui font gagner des images/seconde, travaille aussi sur un panneau de contrôle programmé en .NET (allez les gars, avouez que c'est Microsoft qui vous pousse !) et préparerait un moyen de supprimer une à une les optimisations par application. Un moyen de prendre ATI à son propre piège du preux chevalier blanc ?



Le dissipateur de la dernière Radeon ne paye pas de mine mais il est extrêmement lourd. Et bruyant.



3D Mark 2005

9800 Pro (AGP)	2408
X700 XT	3098
X800 XT	5487
6600 GT	3263
6800 GT	4439
6800 GT (AGP)	4561

de la X700 XT que j'avais en test s'affole complètement dans les applications 3D. Une preuve supplémentaire, s'il en fallait encore, que les fréquences ont été poussées en dernière minute. ATI annonce que les cartes de ses partenaires disposeront de systèmes de refroidissement plus silencieux. Les capacités d'overclocking sont bien entendu inexistantes et l'on attendra que les modèles de série soient disponibles pour se pencher à nouveau sur ce point précis. Du côté des performances, la X700 XT apporte des gains respectables vis-à-vis de la Dalida de la carte graphique, la Radeon 9800 Pro. L'utilisation de la GDDR3 ainsi que la capacité des séries X à faire tourner des shaders longs lui permet de creuser l'écart dans 3D Mark 2005. Face à la GeForce 6600 GT, la dernière née d'ATI s'en tire relativement bien. Les deux cartes sont assez proches avec un avantage constant pour nVidia, sauf sur Sims 2 qui ne réussit pas vraiment à ce constructeur. Un problème qui les taraude depuis quelques mois déjà. Annoncée à 200 euros, la X700 XT se place en alternative possible à la 6600 GT, que l'on trouve déjà pour 30 euros de plus. nVidia a cependant pour lui, outre une disponibilité effective, le Shader Model 3.0 ainsi que le support du SLI. De quoi faire la différence ? Ça, c'est à vous de le décider.

top HARD

Si ce mois de novembre est riche en nouveautés dans la rubrique Matos, la disponibilité des cartes risque d'être encore problématique. Les premiers nForce 4 devraient cependant arriver au courant de ce mois, ce qui en ravira plus d'un. J'en connais qui attendent ça avec impatience. Entre-temps, vous pouvez vous entraîner à fragger des aliens en imaginant que ce sont des banquiers. Ça ne sert à rien mais croyez moi, ça soulage...

Le processeur

C'est la petite surprise du mois, AMD nous gratifie d'Athlon 64 3000+ en socket 939. Une bénédiction qui évite les choix cornéliens. Exit du Top le socket 754, prévoyez large. Le Pentium 4C restera la référence chez Intel, la version E n'offre clairement pas assez d'avantages pour l'instant. À moins que vous ayez l'envie d'essuyer les plâtres des nouvelles technologies...

Config 1 : AMD Athlon XP 2600+ Barton (1,91 GHz), 70 euros TTC environ
Config 2 : AMD Athlon 64 3000+ (2,0 GHz/Socket 754), 150 euros TTC environ, ou Intel P4 3,0C GHz, 170 euros TTC environ
Config 3 : AMD Athlon 64 3500+ (2,4 GHz/socket 939), 320 euros TTC environ, ou Intel P4 3.4C GHz, 290 euros TTC environ

Le lecteur de DVD

Mieux qu'une explication, je vous livre un témoignage poignant : « Depuis que j'ai acheté un lecteur de DVD, ma vie n'est plus la même. Elle a enfin pris un sens ! Je peux profiter de ce magnifique format pour les jeux mais aussi pour lire des films. Je me demande comment j'ai pu m'en passer, d'autant que le DVD de Joystick est magnifique. » Bon, O.K., c'est du pipeau, mais ça pourrait très bien être vrai. Alors vous aussi faites un feu de joie avec votre ancien lecteur de CD qui couine et qui refuse de lire les disques rayés. Le progrès, ça ne se refuse pas.

Config 1, 2 et 3 : Lecteur de DVD IDE 16x/48x, environ 30 euros TTC

La carte son

Entre l'absence du SoundStorm sur les premiers nForce 4, le manque de puces HD audio convaincantes chez Intel et le retard pris par VIA, ceux qui recherchent du son de qualité devront se rabattre sur des cartes dédiées. Notez au passage que Philips devrait proposer très prochainement des cartes son utilisant le chip son dédié de VIA. C'est une bonne nouvelle quand on se souvient des très bonnes prestations de leurs derniers produits.

Config 1 : SoundBlaster Audigy ES, environ 40 euros TTC
Config 2 : SoundBlaster Audigy ES, environ 40 euros TTC
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC/ SoundBlaster Audigy2 ZS, environ 90 euros TTC

La RAM

La stabilité règne dans le monde impitoyable de la mémoire. C'est clairement le moment de s'équiper, histoire d'éviter le rush de Noël et sa fatidique hausse des prix. Avec la gourmandise des derniers jeux, passer au giga n'est plus forcément un luxe, l'occasion peut-être de compléter sa config histoire de limiter les accès disque. Comme toujours, évitez la mémoire sans nom pour prendre de la mémoire de marque. Et inutile de taper dans celles avec les dissipateurs en or qui brillent, vous ne verrez pas la différence.

Config 1, 2 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 256 Mo), environ 80 euros TTC
Config 3 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ 160 euros TTC

La carte vidéo

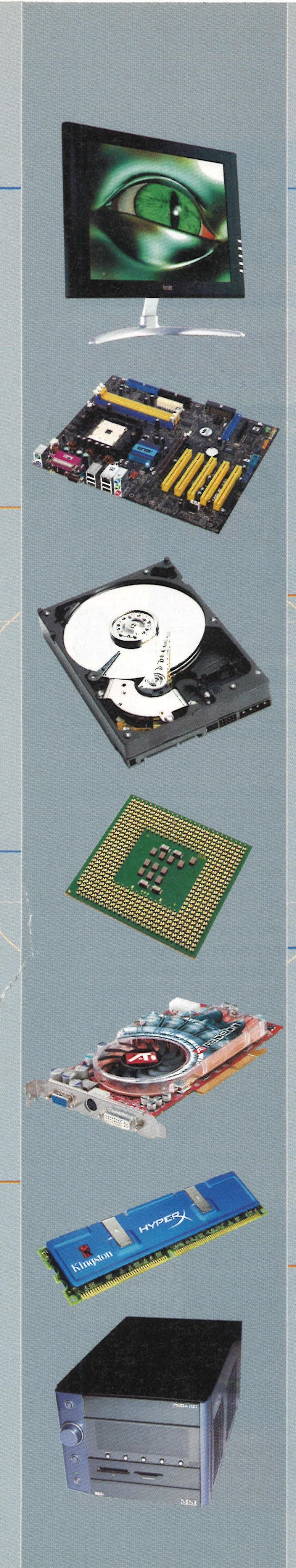
Une petite entrée dans le Top avec la 6800. La version abordable du dernier GPU de nVidia se débrouille particulièrement bien dans les jeux pour un prix abordable, ce qui lui vaut sa place dans le haut de gamme. Pour les budgets consciencieux il y a les éternelles 9800 Pro qui n'ont décidément pas envie de mourir. Et pour les très riches qui nous lisent (oui, il y en a), ils peuvent tenter de dénicher des 6800 GT et des X800 Pro.

Config 1 : ATI Radeon 9600 Pro 128 Mo, environ 100 euros TTC
Config 2 : ATI Radeon 9800 Pro (256 bits) 128 Mo, environ 180 euros TTC
Config 3 : nVidia GeForce 6800 128 Mo, environ 300 euros TTC

Le moniteur

Dans le monde impitoyable des écrans LCD, il y a des absents de taille. Enfin la taille, c'est vous qui la choisissez, ce qui compte c'est la latence des dalles. Les versions 10 ms sont toujours aux abonnés absents, ce qui est dommage étant donné leurs très prometteuses spécifications. Pas de changements donc de ce côté du Top. Les CRT restent la référence des joueurs de FPS intransigeants... Jusqu'à quand ?

Config 1 : 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 93SB, environ 250 euros TTC
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 930SB, environ 350 euros TTC
Config 3 : 17 pouces LCD Hyundai Q17+, environ 465 euros TTC, ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 600 euros TTC



La carte mère

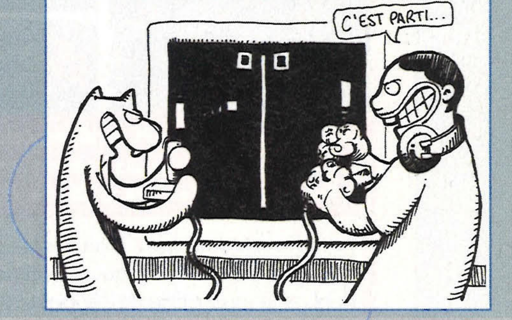
Ceux qui ne peuvent pas patienter quelques semaines pour acquérir un nForce 4 pourront se rabattre sur la version 3, toute aussi intéressante si le PCI Express n'est pas une priorité. Pour le reste, pas beaucoup de changements, juste vous signaler que le K8T800 est une alternative honorable pour les budgets serrés. Pour une fois que je peux vous faire économiser des brouzoufs...

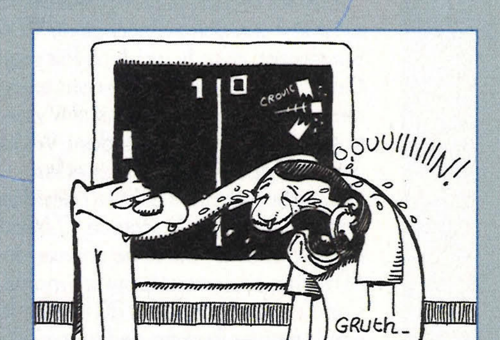
Config 1 : Abit NF7-S 2.0 (nForce2 Ultra 400/Socket A), environ 90 euros TTC
Config 2 : MSI K8N Neo2 (nForce 3 Ultra/Socket 939), environ 130 euros TTC ou Asus P4P800 (Intel i865PE/Socket 478), environ 100 euros TTC
Config 3 : Asus P4C800 Deluxe (Intel i875P/Socket 478), environ 160 euros TTC ou MSI K8N Neo2 (nForce 3 Ultra/Socket 939), environ 130 euros TTC

Le disque dur

Le prix des disques durs est toujours au plus bas et l'on ne va pas s'en plaindre. Quand la moindre installation de jeu nécessite plusieurs gigas, le besoin d'espace se fait vite sentir. Cela peut aussi être l'occasion de profiter enfin du RAID, cette fonctionnalité des cartes mère totalement sous-utilisée. La sécurité de vos sauvegardes de Sims 2 est à ce prix. Si si, c'est indispensable. Et pour le choix des marques, toujours une mention spéciale à Seagate qui propose cinq longues années de garantie. Merci les gars.

Config 1 : 80 Go (7200 trs/min), environ 60 euros TTC
Config 2 : 120 Go (7200 trs/min, cache 8 Mo), environ 80 euros TTC
Config 3 : 160 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ 90 euros TTC





La carte réseau

Même si les cartes mère du Top intègrent toutes un contrôleur réseau, il est parfois utile d'avoir dans un coin une carte réseau additionnelle. Pour la connexion haut débit (bannissez les modems USB, par pitié), ou pour le réseau local. Et puis ça peut toujours servir quand vous faites un LAN entre amis, histoire de dépanner vos futurs ex-amis qui traînent comme des boulets leurs cartes réseau BNC... Les lourds...

- Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100 : environ 20 euros TTC
- Switch 8 ports RJ-45 10/100 Mo D-Link DES-1008D : environ 40 euros TTC



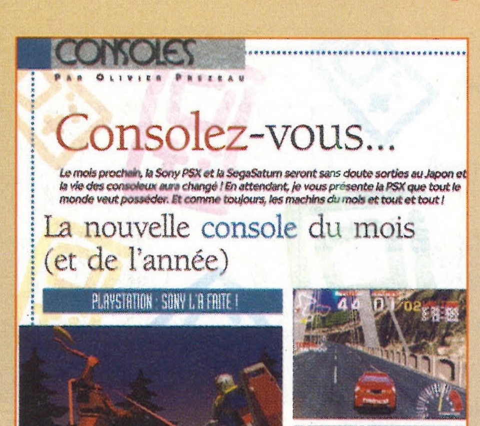
Le mini-PC

Un mini-PC dans le salon, c'est un peu la résidence secondaire du geek. Ça permet de séparer les tâches entre les machines, ce qui n'est pas forcément un mal.

- MSI Mega 180 (Nforce 2 GT/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3) : environ 340 euros TTC
- Shuttle SB65G2 (Intel i865G/Socket 478) : environ 310 euros TTC
- Biostar iDEQ 200A (ATI Radeon 9100/Socket 478) : environ 230 euros TTC

ET POKE ET PEEK

En couverture, un dossier sur Internet et un article exclusif sur la carte 3DO pour PC. Je vous laisse deviner lequel est devenu un truc planétaire incontournable alors que l'autre a eu du mal à passer l'hiver 94...


CONSOLES
PAR OLIVIER PRUZEAU
Consolez-vous...
Le mois prochain, la Sony PSX et la SegaSaturn seront sans doute sorties au Japon et la vie des consoleux aura changé ! En attendant, je vous présente la PSX que tout le monde veut posséder. Et comme toujours, les machins du mois et tout et tout !
La nouvelle console du mois (et de l'année)
PLAYSTATION : SONY L'A FAITE !

La PlayStation tournera le PC en ridicule pendant deux ans. De décembre 94 jusqu'aux premières cartes 3D de Rendition Verite, PowerVR et 3Dfx (fin 96).

Il y a dix ans, Internet c'était encore juste quelques pages HTML qui se battaient en duel, et le journaliste de l'époque qui a écrit les six pages du dossier pensait qu'il existait « une page d'accueil du WWW ». Forcément, avec le recul, ça fait sourire. On nous parle de softs de connexion récalcitrants (et pour cause, il n'y avait pas trop de TCP/IP à la base dans Windows 3.x), de Mosaïc pour surfer et les newsgroups étaient encore considérés comme des puits de science. C'était l'époque dorée des cinq heures de connexion pour 50 francs seulement (pour les moins chers, sinon c'était plutôt 40 à 80 francs de l'heure, sans compter la dîme de France Telecom prélevée à la minute). Les plus téméraires pouvaient même se connecter sur des numéros audiotel à 2 ou 3 francs la minute et se renseigner sur les conditions d'abonnement en passant par un 3616 sur Minitel qui lui était très bon marché, à environ un rein la minute. Cadeau quoi. C'était lent, c'était moche mais c'était fantastique. Personnellement, je regrette juste d'avoir loupé le coche. J'aurais dû le faire, ce moteur de recherche. *soupir*

VOUS AIMEZ LES CHIFFRES ?

Le reste des 226 pages du mois (c'est le début du retour en force des gros numéros de Joy) est bien fourni : reportage avec interview des frères Miller pour la sortie prochaine de Myst II, un autre sur Atreid (qui deviendra plus tard Kalisto), une tonne de tests avec entre autres ceux de LBA 1 (intérêt : 95 %), Magic Carpet (88 % seul, 93 % à plusieurs et un joli 99 % en technique), Road Rash sur 3DO (90 %),


L'aventure des deux frères co-fondateurs de Cyan et créateurs de Myst débute en 1987. Rand, l'aîné, était alors programmeur dans une banque, et Rand faisait des études d'anthropologie. En tant que père et développeur, Rand projette un jour de développer un logiciel éducatif. Il a besoin pour cela d'un graphiste, et s'adresse à son frère, plutôt doué en dessin. Moyennement intéressé, Robyn finit tout de même par accepter. Leur collaboration donne naissance à "The Manhole", un programme un peu fou destiné à éveiller les enfants. La société Cyan produira par la suite Cosmic Osmo, Spelunx and the caves of Mr. Seudo, et enfin... Myst. Le succès est foudroyant. Quand nous avons appris qu'une suite était en préparation, nous n'avons pu résister à l'envie de leur poser quelques questions. Même s'il est difficile de leur arracher davantage de renseignements sur Myst 2, on peut d'ores et déjà vous dire qu'ils sont fort sympathiques et surtout très doués.



Et dire que l'on teste Myst IV dans ce numéro. Ça c'est de la série rentable ! Même pas besoin d'en sortir un par an.

Inferno (80 %), Rise of the Triad (85 %) et l'excellent Colonization (95 %). Beaucoup de ces tests concernaient des titres déjà passés dans Joy mais qui débarquaient en version CD-Rom ou Amiga. Dans le lot, on remarque surtout un Sam & Max CD en V.F. complète. Oui oui, avec des voix. La grande classe. Mais la page qui se distingue, c'est celle sur les consoles, qui annonce innocemment l'arrivée de la PlayStation et de la Saturn au Japon. Damned. La PSX. Ridge Racer, Kileak the Blood, Toshinden... 7000 francs de moins sur mon compte en sortant d'un magasin d'import parisien mi-décembre 94. Autant dire une fortune. Je vous parle de ça car il faudra attendre très longtemps avant d'avoir un jeu



de caisse sur micro qui ne soit pas ridicule comparé à Ridge Racer. Rha là là, ce virage de malade avant le pont en mode circuit inversé... Mais je m'égare. En preview, Kyrandia 3 me rappelle que l'ère des bons jeux d'aventure est décidément bien lointaine et l'avant-première sur Ecstatica (le jeu de la couverture) prouve que non, les personnages à base de boules, ce n'était pas une bonne idée. Le cadeau bonus du mois, c'est une double page avec des photos d'une bonne partie de l'équipe de l'époque, un truc plus que rare dans Joy. Du reste si vous êtes sage, on pourrait recommencer. Avec en premier Bishop en short tiens. Réflexion faite, disons qu'on n'en arrivera à des extrémités aussi redoutables que si vraiment vous n'êtes PAS sage.

CAFÉINE



On oublie trop souvent qu'Internet au début, c'était quand même un truc de riches. Enfin surtout en France...


il n'est pas très prudent de rester à "décou-vers!!!"
Tu fais moins ton malin, hein ???
Fichtre... je suis fait !
Une panoplie d'armes inédites encore plus délirantes
Des nouveaux environnements inspirés d'époques historiques
Possibilité d'édifier des fortifications pour se protéger et contre-attaquer astucieusement
Continuez la lutte sur www.wormsguerilla.com
WORMS FORTS
ETAT DE SIEGE
La bande de vers la plus déjantée de l'histoire des jeux vidéo revient sur PlayStation®2, Xbox (jouable sur le Xbox live) et PC avec une nouvelle jouabilité rendant les parties entre "potes" encore plus délirantes. De nombreuses nuits blanches en perspective...
3+
www.pegi.info
TEAM17
PC CD ROM
PlayStation®2
XBOX LIVE
SEGA
www.segafrance.fr
Worms Forts: Under Siege © Team17 Software Limited. Team17 Software and Worms are trademarks or registered trademarks of Team17 Software Limited. Published by SEGA Europe Limited under licence. • "PS" and "PlayStation®2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. • Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo and the Xbox Logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.